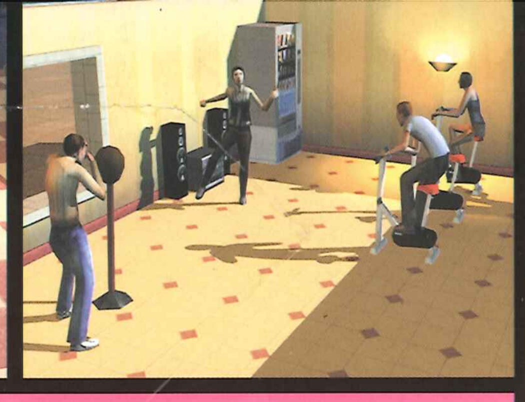

ENTRA EN JUEGO
NOVIEMBRE 2002
Nº23
2 CD
juego + demos
GAMELIVE PC
JUEGO COMPLETO
DE REGALO
SEVEN KINGDOMS 2
Fantasía estratégica
UNREAL TOURNAMENT 2003
Nacido para reinar
DEMOS
¡EXCLUSIVA!
007: Nightfire
Unreal Tournament 2003
FIFA Football 2003
Total Immersion Racing
Speed Challenge
NHL 2003
Virtual Skipper 2
Madden NFL 2003
y todos los parches, extras, utilidades...
007 nightfire
VERSUS
No One Lives Forever 2
Las dos caras del espionaje
Nº 23 NOVIEMBRE 2002 • 4,95 EUROS
Canarias/Ceuta y Melilla: 5,10 €
00023
8 424094 001477
ANALIZAMOS
No One Lives Forever 2 · Unreal Tournament 2003 · FIFA Football 2003 · Project Nomads
Iron Storm · Rollercoaster Tycoon 2 · 442 · Speed Challenge · El Señor de los Anillos...





Poder, ambición, lujuria, ¡y muy pocas ganas de trabajar!

PC CD-ROM

PARTNERS

PODER, AMBICIÓN, LUJURIA... ¡TODO ES POSIBLE!

PLANETA DEAGOSTINI Interactive

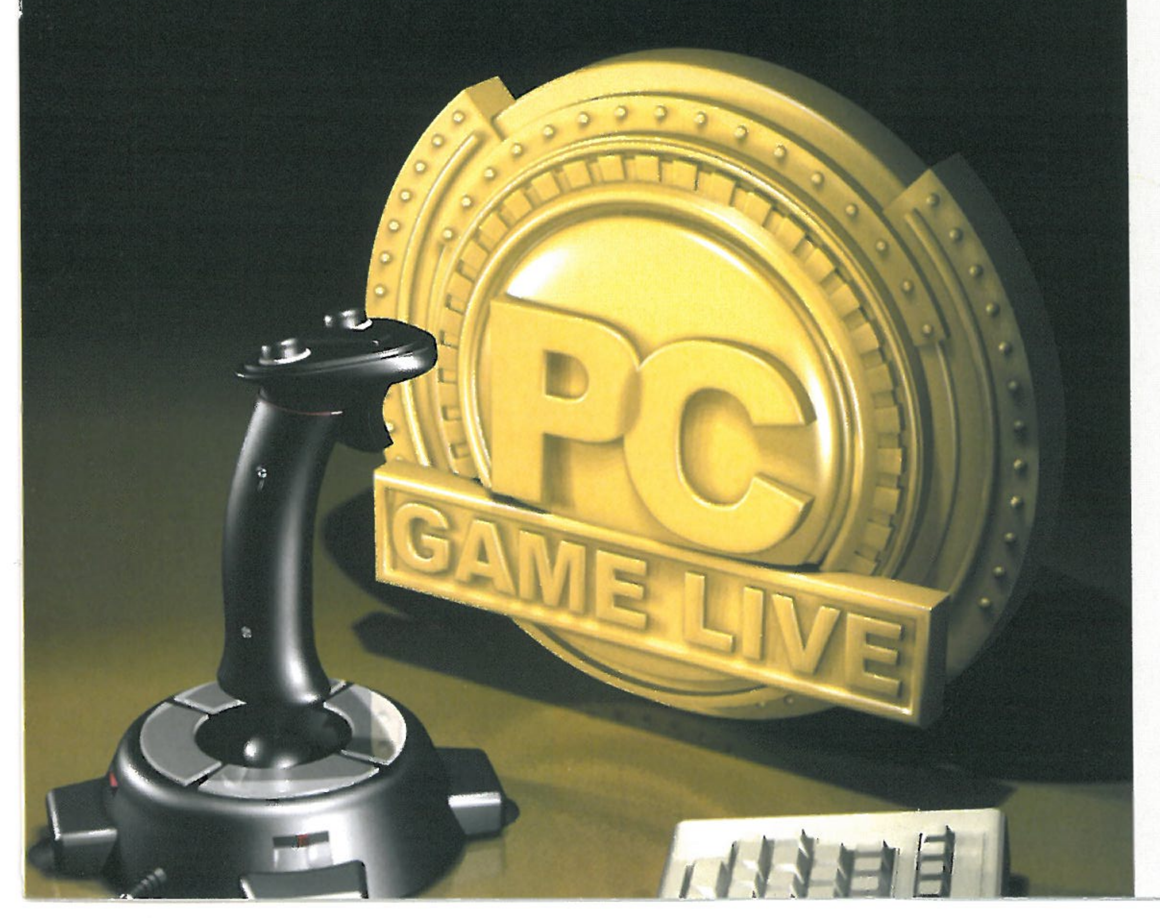
MONTE CRISTO
www.montecristogames.com



COMERCIO JUSTO

El software lúdico para PC debería ser mucho más barato. Y no lo decimos nosotros, sino un puñado de británicos que llevan muchos años en esto y ven el toro desde ambos lados de la barrera. Gente como Peter Molyneux o John Hare, de Sensible Software. Estos prohombres del diseño virtual han prestado su apoyo explícito a la campaña FairPlay, cuyo objetivo es que los juegos pasen a costar alrededor del 40% de lo que cuestan en la actualidad. El lema de la campaña no podría ser más contundente: “Te están estafando”.
¿Qué proponen estos tipos? Pues algo bastante radical: han pedido a los jugadores del Reino Unido que no gasten ni un penique en juegos entre el 1 y el 8 de diciembre. Estos ocho días de huelga de bolsillos caídos deberían hacer reflexionar a editores y distribuidores.
Una bajada generalizada de los precios podría servir para reducir el salvaje nivel de piratería, que no deja de ser una forma menor de delincuencia y como tal debe denunciarse y perseguirse. Vender caro demuestra la resignación y la incapacidad de las compañías para luchar contra ella. No hacen más que cobrar a unos pocos lo que, a un precio menor, se pagaría entre muchos. La espiral de precios de los juegos ha llegado a un peligroso punto de no retorno, y a nadie le interesa que los juegos se conviertan en un bien de lujo. Es una política que ahoga el potencial crecimiento del sector.
De momento, vamos a solidarizarnos con nuestros primos británicos. Del 1 al 8 de diciembre no pensamos gastar un duro en juegos. Después ya veremos.







C/ Mestre Nicolau, 23 – Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixo.es
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
j.navarrete@ixo.es

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixo.es

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol Garcia y Sandra Sol

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, J. J. Cid, A. Guerra, M. A. González, A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll

Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
r.carreras@ixo.es

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Maquetación e ilustración
Martín Sánchez

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana, Joan Aguiló y Carolina Rodríguez

Director Comercial
François Perez

Secretaria Comercial
Lourdes Lozano
publicidad.gamelive@ixo.es

Publicidad
Roger Roca
r.roca@ixo.es

Delegación Madrid
C/ Moreto, 5, bajo int.
28014 – Madrid
Tel.: 91 360 12 72
Fax: 91 360 12 73

Suscripciones
suscripciones@ixo.es

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

Precio para España: 4,95 €
Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
30/11/2002 - Printed in Spain

DIFUSIÓN CONTROLADA POR





CONTENIDOS NOVIEMBRE 2002



ESPÍAS EN JUEGO

Pocas veces coinciden en la pasarela virtual dos espías del nivel de James Bond y Cate Archer. Para celebrarlo, diseccionamos en profundidad *007: Nightfire* y *No One Lives Forever 2* y repasamos lo que han dado de sí las historias de espías para PC.

24

UNREAL TOURNAMENT 2003



La secuela del juego que pudo reinar en la Red está condenada a ser... el juego que reine en la Red. Un festín multijugador de campanillas al que no habrá jugón que se resista.



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

68

El juego de carreras más espectacular y adictivo del año ya ha recibido el banderazo de salida. Prepárate para una orgía de combustible y neumáticos por las carreteras de una América clandestina.



FIFA FOOTBALL 2003



Las mejoras del nuevo *FIFA* hacen que el simulador de EA siga su lento pero implacable camino hacia la perfección hecha fútbol. Jiménez te explica por qué, de momento, vale la pena volver a apostar por el rey del balompié.

CARTA BLANCA



Cometimos un error. El avispadísimo **Pedro Crespo nos lo recuerda** sin ninguna acritud y hasta con algo de cariño (**lee un poco más abajo**). Y **viejos conocidos como Ye Zhi y Ferran Gurri vuelven** a honrar esta sección con sus atinados comentarios. **Pasen y vean. Y si quieren participar, ya saben que ahora estamos en cartablanca@ixo.es.**

Una historia de terror

Hace unas unas semanas compré *Warcraft III*, cuyo precio es de (casi) 8.000 pelas. Me limité a hacer una copia de seguridad del disco original al disco duro usando el gestor de Windows. Hace exactamente tres días, me disponía a machacar unos cuantos muertos vivientes cuando descubro que el CD tiene un rayón tremendo.
Vanagloriándome de mi precavida copia de seguridad, pasé todos los archivos a un CD nuevo, pero el juego me dice:
"Error en la unidad de CD-ROM. Asegúrate de que el disco de *Warcraft III* se encuentre en la unidad de CD-ROM y luego haz clic en 'Intentar de Nuevo". Desinstalé el programa y volví a instalarlo comprobando con satisfacción que se instalaba correctamente. Pero al ejecutarlo, repetición de la jugada: "Error en la unidad de CD-ROM".
Según un amiguete, este infame comportamiento obedece a un sistema de seguridad antipiratería, de tal forma que el juego no se puede ejecutar si no está el CD original en el lector.
Por cierto, un comentario que viene al caso y que está de moda recientemente: ¿es realmente efectivo ese sistema? ¿Sirve para algo más que para putear al pequeño consumidor? Porque estoy seguro de que cualquier informático puede saltarse ese sistema con los ojos cerrados. Yo, por mi parte, ya os digo que dudo seriamente que vuelva a comprarme ningún otro programa de estreno por riesgo a que se vaya al carajo una parte de mi nómina.
Fran (Bilbao)

Ya. Por esa regla de tres, nadie compraría nada, no vaya a ser que se les rompa y pierdan la inversión. Pero aun así hay gente que sigue dejándose parte de sus nóminas, herencias o el producto de sus actividades delictivas en jarrones de porcelana de la dinastía Ming. Y seguro que si luego se les rompe, se dicen: "Esto me pasa por comprarlo, la próxima vez lo robo". Tu reflexión sobre la conveniencia o no de introducir medidas antipiratería es un poco menos frívola. Sí, tal vez habría que buscar alternativas más eficaces. La pregunta es cuáles.

Extraño descuido

Hace tiempo que quería participar en esta sección, pero hasta ahora no acababa de decidirme, así que me vais a perdonar que escriba para daros un pequeño tirón de orejas. Me temo que en el número anterior os dejasteis la nota de *Hitman 2*. No sé, a lo mejor es una revolucionaria idea vuestra para hacer la sección de análisis un poco más interactiva y a partir de ahora nos vais a proponer que leamos los textos para intentar acertar la nota. Si es así, diría que le habéis puesto un 8,5. ¿He acertado?
Pedro Crespo. Barcelona

Pues sí, nos la dejamos. Fue un error, y todo lo que podemos decir en nuestra defensa es que estas cosas pasan. Gracias por mencionarlo con tanta simpatía y tanta elegancia. Aunque tal vez sea demasiado tarde, vale la pena que sepas que la nota de Hitman 2 era un 8. Casi aciertas.



Dragón roto

Me gustaría saber algo sobre la tercera parte de la aventura gráfica *Broken Sword: The Sleeping Dragon*, ya que he oído que saldrá en noviembre. Estoy impaciente por que salga. Si podéis decirme el precio, os lo agradeceré; ando un poco justa de pelas.
Paloma Gómez. Elche (Alicante)

Casi aciertas. Parece que el juego estará listo en octubre, pero del 2003. Tendrás un control directo sobre George y otros personajes de la aventura. En algunas fases deberás manejarte con sigilo y astucia para que los malos no te pateen el trasero.



Metal con sustancia

Soy un fanático de los juegos de acción y aventuras y de los *shooters* y tengo diversas dudas:
1 ¿Se sabe cuándo saldrá *Metal Gear Solid: Substance*?
2 Yo soy de los de gatillo fácil, ¿qué juego me recomendáis: *Ghost Recon*, *Soldier of Fortune II* o *Medal of Honor*?
3 Tengo una nVidia GeForce de 16 MB, quiero pasarme a otra superior y estoy entre la Creative GeForce 4 y la ATI Radeon 7500. ¿Cuál me aconsejáis?
4 ¿Podéis ponerme trucos para *Blade: The Edge of Darkness*? Es que me he atascado. Gracias.
Cristian Torrejón. Móstoles (Madrid)
Allá vamos. Substance se editará en el primer trimestre del 2003. Para gatillo fácil, SOF2 es tu título. En cuanto a tarjetas, pásate a la Radeon 9000. Si te parecen caras, las GeForce 4 de Creative también son de excelente calidad.

Sobre Blade, ve a la pantalla de selección de personaje, selecciona al bárbaro y bautízalo con el nombre IVALAOSTIA. Una vez en el juego, pulsa F9 para pasar al siguiente nivel y F8 para incrementar tu experiencia.

Cita con el rol

Estaría bien que alguien desarrollase un juego de rol en el que el tiempo pasase de forma realista. Quiero decir, poner la hora que sea en ese momento, el mes, el horario de verano o de invierno, los efectos climáticos de cada estación, el tipo de iluminación según sea de día o de noche. Eso harías que mejorase mucho la inmersión en el juego. Por ejemplo, podría hacerse que algunos de los objetivos asignados tuviesen que resolverse a horas concretas.
Otra pregunta, ¿para cuándo el *Call of Cthulu*? También recuerdo que hace tiempo iban a sacar una aventura gráfica ambientada en el mundo de *Warcraft* y que al final no salió. Fue un jarro de agua fría.
León Gris. Madrid

¿León Gris? Aquí León Rosa, ¿me recibes? Ese título ya existe. Se titulaba Shenmue, era de Dreamcast y nunca se convirtió a PC. Por suerte, porque era como una recreación de la vida cotidiana en tiempo real. Es decir, un soberano peñazo. Sobre Call of Cthulu, no se le espera por estos pagos antes de junio del año que viene. En cuanto a la aventura gráfica de Warcraft (Warcraft Adventures: Lord of the Clans), se canceló en 1998. Ya deberías haber superado el trauma. Cambio y corto.



UN TIPO SENSATO

Tengo 29 años y me gustan los videojuegos desde que mi padre me regaló una Atari y me pasaba horas jugando a *Pong* y a *Space Invaders*. Luego mi cuarto se llenó de videojuegos en formato casete de mi impecable Amstrad 128k. Eso no quita que tenga una carrera universitaria, un buen trabajo, una novia maravillosa y un bebé en camino. Esto último es para contestar a las personas que van predicando por ahí lo perjudiciales que son los videojuegos para el desarrollo como persona.
Todos los meses leo la sección Carta Blanca (y el resto de la revista, claro) y me divierten las polémicas sobre qué juego es mejor. No voy a entrar a debatir. Simplemente quiero decir que yo juego a todos los que caen en mis manos y me gustan todos, unos más que otros, por supuesto. Pertenezco al clan GEO de *SWAT 3*, actualmente clan FAE, esperando ansiosos la llegada de *Urban Justice*. Pero si empleara mis ratos libres exclusivamente con *SWAT 3* y *Ghost Recon*, me perdería mucho buen software.
Tengo la suerte, además, de tener una novia a la que también le gustan los videojuegos, aunque ella está más del lado del rol y la estrategia y yo me inclino más por la acción 3D y la velocidad. Eso no quita que alguna vez la pille acribillando alienígenas en las instalaciones de Black Mesa o haciendo trabajillos para Luigi o Salvatore en las calles de Liberty City. Supongo que el gran secreto está en verlo como lo que es: un juego audiovisual que sirve para entretener y llenar nuestros ratos de ocio. Un saludo. Nos vemos en los portales.
Javier Gutiérrez "Picaor" (e-mail)

Pues eso, nos vemos en los portales. Y gracias por compartir con nosotros tus sensatos puntos de vista.

¿Concepto revolucionario?

¿Qué tal un juego que mezcle acción 3D, estrategia y rol, los géneros más populares? Podría hacerse con una idea general de estrategia 3D en tiempo real. Tu objetivo sería conquistar todo el mundo. Tú controlarías una civilización y empezarías por donde quisieses y tendrías total libertad para construir tu ejército y asumir el papel de cualquier soldado o gestionarlo todo desde arriba. Se te podría dar un taller en el que desarrollar las unidades y armamento que prefirieses y negociar y aliarte con otros países.
Alberto Alonso. Lodosa (Navarra)

Pues sí, estaría bien. Las principales compañías hace años que trabajan en una síntesis total entre todo tipo de géneros e ideas, pero a veces el exceso de ambición hace que los juegos no sean todo lo ágiles y divertidos que sería de desear, como ha demostrado recientemente Black & White y corre el riesgo de demostrar Republica.

Hostelero en apuros

No estoy del todo de acuerdo con la opinión de Pablo García [Carta Blanca, GL 22]. Es cierto que muchos juegos que regaláis no son muy buenos, pero si una revista que no regala nada se vende por 4,95 €, ya entiendo que tenéis que mantener un margen de beneficio. Yo trabajo en hostelería. Si un cliente ha consumido una cena de 10 €, no voy a regalarle un Marqués de Cáceres. Un chupito, sí. Además, yo compro la revista por su contenido, no por el juego. Supongo que muchos lectores piensan lo mismo, pero bueno, ojalá regalaseis en la próxima *Battlefield 1942* para no fastidiar al señor Pablo.
Necesito su ayuda. Cuando juego a *GTA III*, la imagen se congela y descongela y me pasa lo mismo con *Conflict: Desert Storm*, que me parpadea cuando paso a tercera persona. Bajé una tarjeta gráfica y la instalé y los personajes ya no parpadean, pero sigue faltando fluidez. Mi equipo es un 1600 256DDR ATI Radeon 64 DDR TV OUT 7000. Si tengo que cambiar de tarjeta, ¿cuál me aconsejáis? Que no sea muy cara, que tengo dos niños pequeños.
Ye Zhi. Valencia

Hombre, se intenta que los juegos que regalamos no sean simples chupitos, pero es evidente que no todos los meses podemos regalar un Château Latour extra. Aun así, MDK, Kingpin o Warcraft II están entre los Vega Sicilia de los juegos y la mayoría de los que hemos regalado hasta ahora pueden considerarse buenos Rioja. En cuanto a tu problema, prueba primero a adaptar tus controladores. Si con esto resuelves el problema, ya puedes invertir el dinero ahorrado en llevar a tus peques a Terra Mítica. Si no, te aconsejamos las Radeon 9000, pero las GeForce 4 también cumplirán a la perfección.

Gusanos y bots

Soy un aficionado a la estrategia, pero de vez en cuando es bueno desahogarse con un poco de acción. Opté por el *SoF2* y es genial, pero por un pequeño problema, no me va en Internet, así que os pregunto si

hay alguna página web en la que pueda encontrar bots para este juego. Por cierto, un par de preguntas más:
1 He visto las imágenes del final del *Warcraft III*, y lo mas seguro es que para el *StarCraft II* se utilice el mismo motor gráfico, ¿no?
2 ¿Podría suceder que pusierais algún *Worms* (*Reinforcements*, *Worms 2*...) algún mes de estos?
Joan Vidal (e-mail)

Te recomendamos que consultes www.planetsoldier.com, una de las comunidades de Soldier of Fortune más activas. En cuanto a Starcraft 2, con el tiempo que se han tirado haciendo el motor gráfico, es de esperar que lo exploten en más de un título de la saga para amortizarlo. Sobre lo de publicar algún Worms, prometemos tenerlo en cuenta.

La aventura reina

¿Existe alguna web en la que me pueda descargar gratuitamente *King's Quest 7*? Me podríais decir alguna web de guías de todos los *King's Quest*?
En el *King's Quest 6*, cuando empiezo a subir la montaña que debo saltar de peldaño en peldaño, ¿cómo resuelvo el segundo puzzle que me pide que presione unos ciertos botones?
Se sabe si Sierra sacara un nuevo *King's Quest*?
Por ultimo informaron de que hay una web de aficionados que están haciendo el *King's Quest 9*, y es la siguiente:
WWW.KQ9.ORG
Neil Lowe (e-mail)

¿Descargar gratis? Eso suena muy mal. Las guías de King's Quest (del V al VIII) están en esta dirección: http://www.iespana.es/juegosdag/guiask.htm. Parece que Sierra no va a editar la nueva entrega de esta aventura. Como muy bien dices, el desarrollo corre a cargo de aficionados y sólo utilizará algunos elementos del juego. Sus creadores piensan tenerlo listo a finales del 2003 o principios del 2004.

La hora de expandir

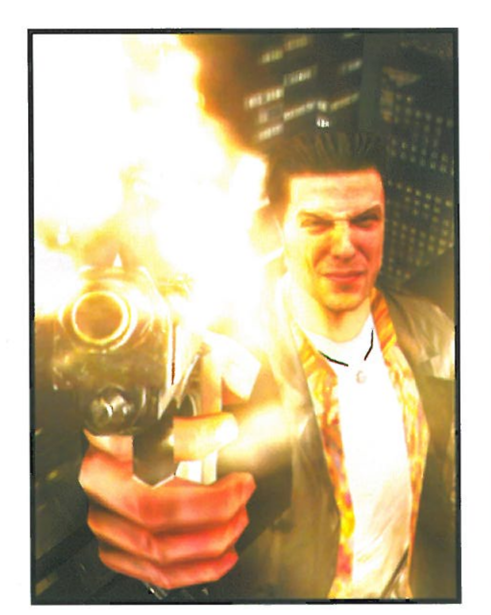
¿Puedo encontrar en alguna pagina la expansión de *AoE2* o algún sitio de donde bajarme nuevos mapas o unidades? Si las hay, ¿podéis decirme cómo instalarlas para evitar posibles duda?. Gracias, aunque no me resolváis las dudas.
Ale P (e-mail)

El mejor sitio para expandir tu AoE2 es FilePlanet (www.fileplanet.com), donde podrás descargar mapas nuevos si estás registrado. Por suerte, es gratis. En la mayoría de los casos, basta con descomprimirlos y copiarlos en la carpeta correspondiente del juego para instalarlos. Una vez ejecutado, aparecerán los nuevos mapas.

Max de cine

He leído que van a sacar una ampliación para el *Battle Realms*, juego que me encanta, y os preguntaba si sabíais para cuándo iba a estar lista.
Otra cuestión, parece que hay rumores sobre la producción de una película sobre el magnífico juego de *Max Payne*, ¿sabéis para cuándo estará lista? Por ultimo os felicito por la magnífica labor del equipo realizador de vuestra sublime revista y espero que sigáis en la misma línea. Desearía que regalarais un juego ya algo antiguo llamado *Dark Earth* muchos y lectores y yo mismo estaríamos agradecidos puesto que ese juego es imposible de conseguir. Gracias.
Enrique Alonso (e-mail)

Puede que antes de fin de año se edite ya el paquete de expansión Battle Realms: Winter of the Wolf. Sobre la película de Max Payne, parece cierto que Collision Entertainment (división de Miramax Films), ha adquirido los derechos y anda elaborando el guión. Podría estrenarse antes de finales de 2003.



Con denominación de origen

Mi carta va dirigida a todos aquellos que, con o sin razón, critican el software español. ¡Insensatos! Vosotros no sabéis lo que es acabar la carrera de informática y no poder dedicarse a programador de videojuegos por falta de oferta laboral. Yo y unos cuantos compañeros míos lo sabemos muy bien. Los estudios españoles no tienen tantas oportunidades como los de otros países con más y mejores condiciones económicas o de formación de profesionales. Tampoco estoy pidiendo que nos gastemos nuestros ya limitados ahorros en un juego español sabiendo que hay otro mejor, pero tened en cuenta que el desarrollo de juegos en nuestro país es una inversión de todos que nos puede beneficiar a todos.¿En igualdad de condiciones, sería mejor un juego estadounidense que uno español?
Ferran Gurri (e-mail)

Tienes más razón que un santo, Gurri. Pero a la hora de valorar un juego, no solemos tener en cuenta su procedencia ni si es producto de la sobreabundancia de recursos o de la voluntariosa precariedad: valoramos el producto final, lo que los usuarios van a instalar en su disco duro.

PC Fútbol se resiste

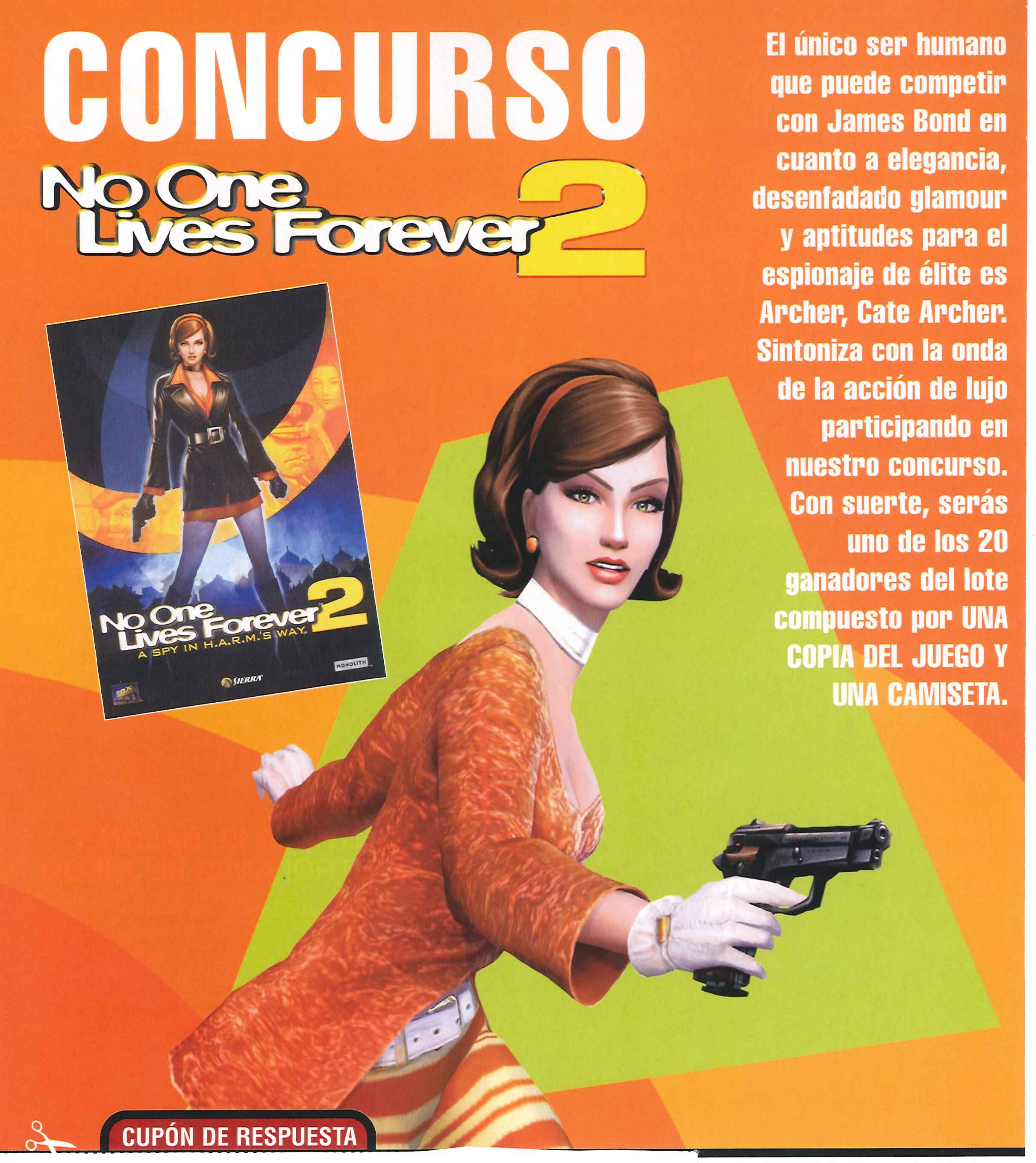
Leyendo el numero 21 de la revista me he animado a escribiros. Es en referencia al e-mail que envió Mario García respecto a *PC Fútbol* y a la respuesta que le disteis.
Es para deciros, por si no lo sabéis, que hay una web en la que están trabajando en lo que va a ser la segunda extensión de ellos (para la temporada que ahora acaba de empezar), en la que se han cambiado y arreglado numerosas cosas del juego.
En breve tienen pensado sacar la segunda extensión, por lo que os recomiendo que visitéis su pagina: www.pcfutbolsite.com.
Eneko Fernández (e-mail)

Pues sí, no está nada mal la página que recomiendas. Incluso tienen una liga virtual en marcha con 1256 equipos participantes y una bastante completa sección de descargas.

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona

o envíanos un e-mail a :
cartablanca@ixo.es



BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de diciembre e indicar "Concurso NOLF2" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de diciembre. Puedes consultar los nombres de los ganadores en la sección de noticias Game Live de www.hastajuego.com a partir del 10 de diciembre o en el número de enero de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.



LIBRES DIRECTOS 2003

Una jugada a balón parado no es una jugada perdida. El nuevo sistema dinámico de faltas te da el control total. Puedes lanzar y superar la barrera, tirar entre tus propios jugadores o pegarle como Roberto Carlos: todo potencia y un efecto "envenenado".



CONTROL "FREESTYLE" 2003

El estilo libre "Freestyle" de EA SPORTS es un modo completamente nuevo de control del balón. El uso del mando analógico derecho te permite movimientos especiales para jugadores especiales. El tipo de movimientos que pone en ridículo a los defensas. El tipo de movimientos que marca las diferencias entre jugadores. Es tu turno Roberto Carlos.



PASES 2003

Nuevo sistema y tácticas de juego en equipo. Romper las defensas contrarias requiere más precisión y rapidez en los pases. Observa a Edgar Davids para más detalles.



FÍSICA DEL BALÓN 2003

Malos remates de cabeza, disparos a la grada, pases al contrario – todo esto lo vas a hacer si no eres suficientemente hábil. Una nueva física del balón significa que la pelota no hará todo el trabajo por ti. Reaccionará igual que los balones que recupera Davids, los que roba Giggs y los que Roberto Carlos revienta contra las barreras. Todo esto beneficiará a los jugadores mejor preparados.



REGATES 2003

Tu habilidad con el esférico te permitirá llegar a la cima. El balón no está pegado a tu pie, eres tú quien debe pegarse a él, Ryan Giggs lo hace. Y tú, ¿serás capaz?.

CONTROLA EL BALÓN Y CONTROLARÁS EL JUEGO

FIFA FOOTBALL 2003 tiene un motor de IA completamente nuevo. Esto cambia fundamentalmente tu forma de jugar. El balón se comporta como un "balón". Vas a tener que entrenar mucho.

Salta al campo. Toma el control. Sé el Número 12.



www.fifa2003.ea.com









PARCHES NOCTURNOS

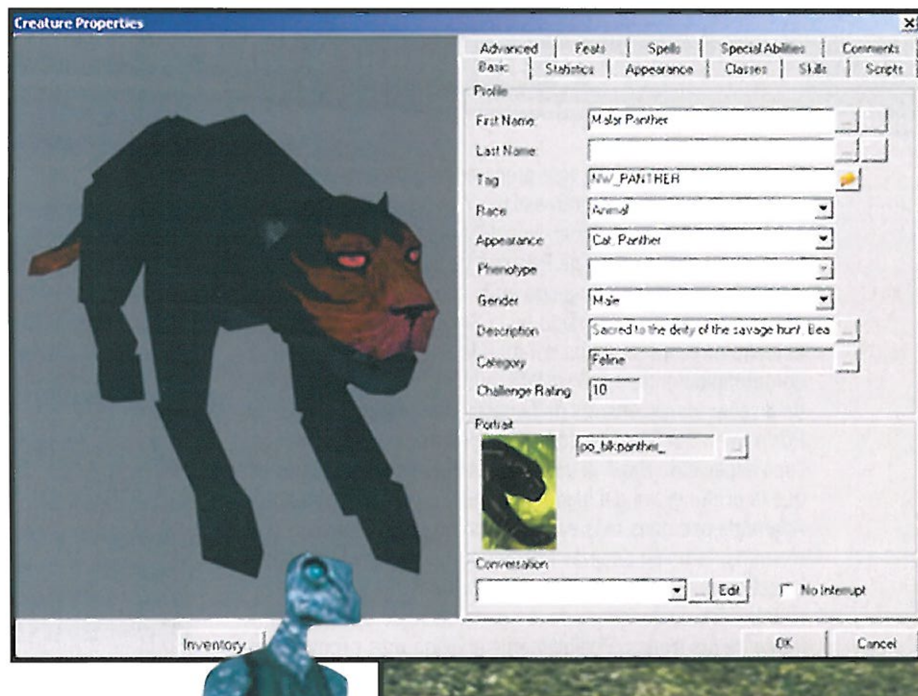
Neverwinter Nights sigue actualizándose

El juego de rol por excelencia sigue avanzando a buen paso. Como muestra, dos botones: los parches que actualizan la versión inglesa de *Neverwinter Nights* a 1.25 y 1.26 y que ya están disponibles en http://nwn.bioware.com/support/patch.html o bien empleando el actualizador incorporado que incluye el juego. Aunque estas actualizaciones están disponibles únicamente para la versión inglesa del juego, que se publicó en España un par de meses antes que la castellana, suponemos que en breve se publicarán sus equivalentes para la versión española.

Sin duda, la versión que más aporta es la 1.25. Para empezar, se ha incluido una lista de contactos al localizador de servidores que te permitirá determinar al instante si hay alguno de tus compañeros habituales de juego conectados y, en caso de que lo estuvieran, en qué servidor se encuentran. Además, se han añadido trampillas y puertas ocultas que se podrán implementar en los módulos.

Para rematarlo, debutan un par de razas, los kobolds y las panteras de Malar. Los primeros son unos bichejos lagartoides con mala baba y peores intenciones. La segunda incorporación se basa en la bestia de Malar que aparecía por primera vez en el compendio *Monstruos de Faerun* de los Reinos Olvidados. En realidad, la bestia de Malar tenía la capacidad de adoptar tres formas distintas, pero para evitar complicaciones los desarrolladores de BioWare han optado por reproducir únicamente su forma felina. Tanto las trampillas y puertas ocultas como este par de criaturillas angelicales aparecen en sendos módulos de demostración incluidos en el parche.

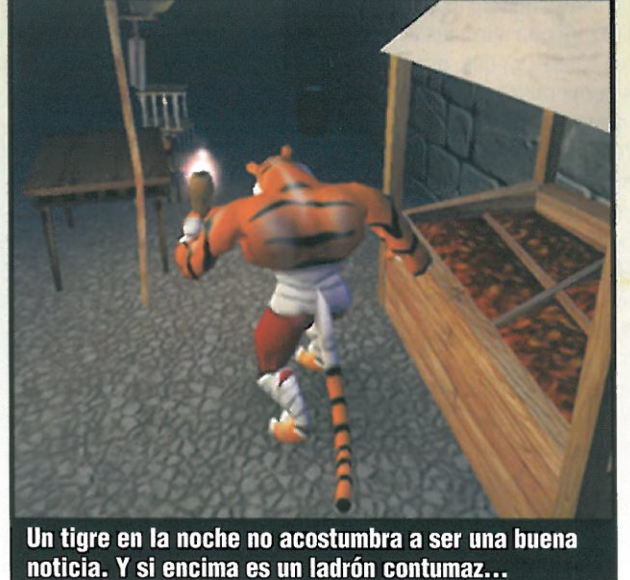
La actualización a 1.26 se limita a solventar algunos problemas técnicos de menor calado, relacionados la mayoría con cuestiones de conexión a Internet.



Aquí puedes ver un ejemplar de pantera de Malar, recién salida del horno.

HAZ TRAMPAS

Competencia entre ladrones en Foo



Un tigre en la noche no acostumbra a ser una buena noticia. Y si encima es un ladrón contumaz...

A priori, *Foo* propone una receta original: un juego en el que los jugadores se ponen en la piel de un ladrón que deberá saquear un templo antes del alba al tiempo que dispone varias trampas para los nocturnos y alevosos rivales. Según los desarrolladores, una mezcla de *Thief* y *Spy vs Spy* con unos toques de humor en la línea de Rasca y Pica. De hecho, el símil animal no es casual: los cuatro personajes jugables serán un mono, un dragón, una rata y un tigre, cada cual con sus características diferenciadas. En cada nivel, deberás elegir las trampas que acarreas contigo y que dispondrás por la mansión para impedir el éxito de tus contrincantes.

El propio estudio de Idol FX también está desarrollando *Nosferatu*, una mezcla de terror de supervivencia y juego de acción en primera persona, y *Kabal*, una aventura de acción en 3D que no dudan en comparar con *Matrix*, *La celda* o la obra literaria de Clive Barker.

ALMAS DE HIERRO

Friendware distribuirá Hearts of Iron



HoI supondrá una concienzuda aproximación a la estrategia bélica a gran escala.

El mundo libre ya puede irse preparando para otra oleada de invasiones y guerras a gran escala. Y no es que Sadam le haya robado un Patriot a Junior y lo esté lanzando contra un Dunkin Donuts, es que la gente de Paradox ya tiene prácticamente a punto *Hearts of Iron*, un juego en la línea de *Europa Universalis* pero ambientado en la Segunda Guerra Mundial.
El juego ofrecerá un mapa del mundo y abarcará el periodo comprendido entre 1936 y 1946, aunque tendrás la posibilidad de diseñar los escenarios de fantasía que desees.
Por mucho que algunos se hayan apresurado a definirlo como "una especie de *Risk*" al ver el mapa estratégico, lo cierto es que la profundidad del juego no tiene ni punto de comparación. Aparte de opciones más evidentes como la diplomacia o los recursos, también deberás trabajar con cuestiones como la investigación armamentística o los suministros y tener en cuenta las características de los generales que coloques al frente de tus tropas. Posiblemente el juego más prometedor acerca de la Segunda Guerra Mundial hasta la fecha.



ESPACIO AL ROJO VIVO

Últimos detalles sobre O.R.B.

O.R.B., título desarrollado por Strategy First y que te sitúa en medio de una colosal y espectacular batalla interplanetaria entre los Malus y los Alyssian, ofrece no pocos puntos de interés. Por un lado, a pesar de que Yanick Blenkhorn, jefe de proyecto, declara que se ha "minimizado el modelo físico en aras de la jugabilidad", también es cierto que "los golpes en el casco [de la nave], las colisiones con restos flotantes o la onda expansiva de una explosión puede afectar enormemente la trayectoria y capacidad de combate de una nave". Además, *O.R.B.* contará con algunas unidades muy especiales. Por ejemplo, naves de transporte capaces de acarrear a unos cuantos comandos que se adhieren al casco de una nave enemiga.

AS DE LA AVIACIÓN

TK en el equipo de Strike Fighters

Tsuyoshi Kawahito, más conocido como TK por sus dedicados seguidores, es el hombre que está detrás del desarrollo de *Strike Fighters: Project 1*, el juego de combate aéreo ambientado en la década de los sesenta y con el F4 Phantom como indiscutible protagonista. El Sr. TK se ganó precisamente tantos seguidores a través de juegos como *European Air War* o *Longbow 2*, que reunieron de la mano simulación y diversión desenfadada hace más de cuatro años. Y por lo visto, *Strike Fighters* seguirá en la misma línea. Según afirmaba el propio Tsuyoshi, la elección del periodo no fue causal, ya que, por entonces, "las ametralladoras seguían siendo el arma principal y en combate debías superar a tu oponente con varias maniobras".
"Además", añade Kawahito, "el entorno se acerca más al de la Segunda Guerra Mundial que a los duelos entre reactores de la actualidad, con misiones de interceptación, escolta o apoyo terrestre". Si nadie se estrella, podrás probar tan prometedoras palabras este mismo mes de noviembre.



Este pájaro fue el rey de los cielos en su momento. Tal vez regrese al trono.


ES INTELIGENTE...
ES SEXY...
¡Y ES ALGUIEN POR QUIEN MORIR!
No One Lives Forever 2
A SPY IN H.A.R.M.'S WAY
TOTALMENTE EN CASTELLANO
A la venta el 18 de Octubre 2002
HTTP://NOLF2.SIERRA.COM
MONOLITH
SIERRA
VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es
© 2002 Monolith Productions, Inc. Todos los derechos reservados. Fox Interactive, No One Lives Forever y sus logos asociados son marcas registradas o marcas de Twentieth Century Fox Film Corporation.
© 2002 Twentieth Century Fox Film Corporation. Monolith y A Spy in H.A.R.M.'s Way son marcas de Monolith Productions, Inc. Sierra y el logo de Sierra son marcas de Sierra Entertainment, Inc.

AVENTURA FRONTERIZA

Revistronic vuelve al oeste con The Westerner

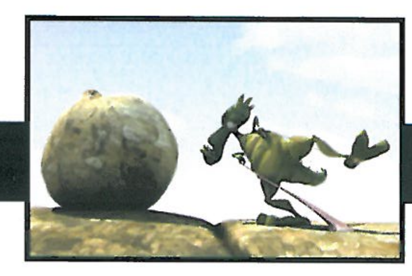


El equipo de Revistronic nos presentó su proyecto en Madrid.

Revistronic prepara la secuela de su aventura *3 Skulls of the Toltecs.* El título de esta segunda parte será *The Westerner: Fenimore Fillmore* y su lanzamiento está previsto para el primer trimestre del año próximo. En esta ocasión, Fenimore, el protagonista, se verá inmerso en un conflicto entre granjeros y ganaderos. Para terminar de liar un poco más las cosas aparece la guapa hija de uno de los ganaderos, a la que Fillmore tendrá que demostrar sus dotes de galán.
Según sus desarrolladores, el concepto de aventura en el que se basa el juego está más cercano a las aventuras más "consoleras" como *Zelda* que a las convencionales aventuras gráficas para compatibles. Técnicamente, *The Westerner* pretende ir un paso más allá de lo visto en las últimas aventuras aparecidas. Tanto personajes como decorados se generarán íntegramente en tres dimensiones otorgando un margen mayor a la hora de diseñar puzzles y presentar situaciones. Desde Revistronic hacen especial hincapié en el motor gráfico utilizado, al que han denominado "Picture". Para crear un aspecto de dibujo animado tipo *Toy Story* se han utilizando gran variedad de funciones de iluminación dinámica y diferentes técnicas de representación de interiores y exteriores. Todos los protagonistas contarán con un gran número de expresiones faciales, lo que, en opinión de sus creadores, incrementará considerablemente la consistencia de sus personajes.
Si bien para Revistronic es importante el aspecto técnico del juego, aseguran que es sólo una base en la que pueda sustentarse una aventura divertida llena de situaciones cómicas. El desarrollo del juego tendrá continuas referencias a conocidas películas del género e incluso algunos de los personajes con los que se encontrará Fenimore nos recordarán "sospechosamente" a varios de sus protagonistas.

ESTO SÍ QUE ES ARTE

Art Futura, más cerca de los videojuegos





Art Futura, la exhibición de arte digital cuya decimotercera edición se ha celebrado a principios de este mes en Barcelona, se encamina cada vez más hacia el mundo de los videojuegos. Esta vez, ha contado con la presencia de Gonzalo Suárez, que participó en una conferencia sobre arte y videojuegos, y también con Ernest Adams, diseñador jefe de Bullfrog, que impartió un taller sobre diseño de juegos. Además, también se celebraron charlas y talleres sobre técnicas de desarrollo, adopción de efectos cinematográficos y creación independiente en el mundo de los videojuegos.
Y si todo esto te parece poco, te advertimos que en esta edición de Art Futura también han participado Alex Grau, director técnico de la película *Spider-Man*, y Adam Valdez, director de animación de la película *El señor de los anillos.*

FUTURO NEGRO

Microïds ultima Post Mortem y ya prepara Syberia 2

Microïds sigue con la veda abierta para las aventuras gráficas de estética siniestra. Después de *Syberia*, en diciembre llegará a nuestras tierras *Post Mortem*, un título de intrigas varias en primera persona. La historia girará alrededor de asesinatos rituales, *femmes fatales* y ex detectives con poderes psíquicos, todo con un aire muy *noir* (no por nada la acción transcurre en el París de los años 20). Sin embargo, lo más destacable de este título será el motor de diálogos, que permitirá al jugador alterar el contenido emocional de sus frases, con lo cual afectará su interacción con el resto de personajes.

No acaban aquí las andanzas siniestras de Microïds, porque el estudio francés acaba de anunciar que ya está desarrollando la segunda parte de *Syberia*, prevista para otoño del año próximo. De momento sólo ha trascendido que Benoit Sokal, el director artístico de la primera parte, seguirá aportando su pincelada maestra a la secuela.



Con esta pinta, no puede ser otra que la *femme fatale* de *Post Mortem*.



SALVAJADAS EN EL PATIO

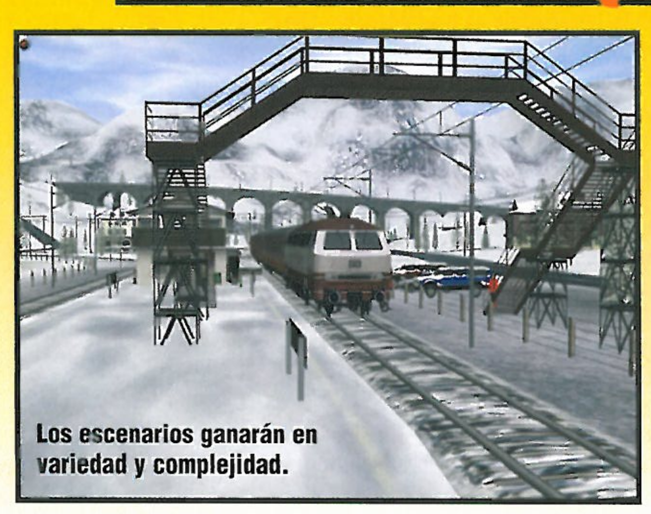
Eidos consigue los derechos de Backyard Wrestling



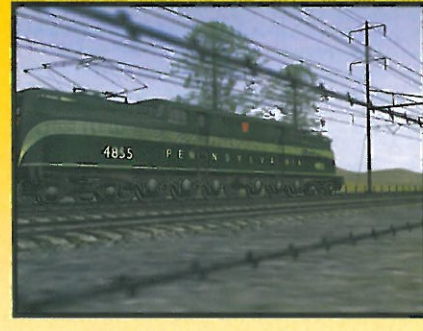
Para demostrar que son la civilización más avanzada del planeta, a los americanos no se les ha ocurrido nada mejor que inventarse el *backyard wrestling*, una muestra de lucha libre llevada a los extremos. El susodicho "invento" consiste en reunir a unos insensatos fanáticos del wrestling en el patio trasero de una casa cualquiera y dejar que se mamporreen a gusto. Ahora Eidos ha decidido aprovechar este fenómeno de masas y ha adquirido la licencia para crear varios videojuegos en distintas plataformas, aunque todavía no hay ningún título confirmado.

A TODA MÁQUINA

Ampliación para Trainz



Los escenarios ganarán en variedad y complejidad.



Para seguir demostrando que los trenes dan mucho de sí, en Auran, desarrolladores de *Trainz*, trabajan en *Ultimate Trainz Collection*, que añadirá un sinfín de incorporaciones a este simulador de trenes, desde simples elementos paisajísticos a decenas de locomotoras y vagones de carga o pasajeros. Los nuevos escenarios, con distintos niveles de dificultad, reproducen desde las desérticas llanuras de Australia hasta las praderas americanas, surcadas por convoyes con transporte de minerales.

Esta expansión también incluirá un programa para gestionar los contenidos, de forma que puedas clasificar, seleccionar y borrar cualquier elemento que hayas incluido en tu copia de *Trainz*.

MONSTRUOS POR TODAS PARTES

Doom crece y se reproduce



Otro amigo de los niños que ha surgido de la mente de Carmack y que sólo quiere que le quieras.



La profusión de bichos a cual más horripilante será el sello de *Doom III*.

Sigue la escalada *Doom*, que a este paso amenaza con empacho. Id Software ya no se conforma con ir avanzando imágenes en cuentagotas para que la expectación no decaiga, sino que ahora se propone invadir las grandes pantallas gracias a un acuerdo con Warner Bros., según informa la revista *The Hollywood Reporter* en una entrevista con el presidente de id Software, Todd Hollenshead. Siguiendo la veda abierta por *Resident Evil*, *Doom* va a transformarse muy probablemente en celuloide si las negociaciones llegan finalmente a buen puerto. El argumento giraría alrededor de *Doom III* y el rodaje de la película debería empezar antes de 15 meses, ya que, en caso contrario, id recuperaría los derechos sobre el film.
Curiosamente, a pesar del desparrame gore de *Doom*, los estudios de la Warner confían en realizar una película que obtenga la calificación de apta para mayores de 13 años. Al cierre de esta edición, ambas empresas todavía no habían llegado a un acuerdo definitivo. Por otro lado, el *Doom* original muy pronto podrá jugarse en los móviles de nueva generación de una conocida compañía de telefonía (finlandesa, para más señas), con lo cual la inmersión en el mundo Carmack puede ser ya total. Y si todavía no tienes bastante, puedes ampliarte estas dos nuevas imágenes y forrarte las paredes de tu casa con ellas.

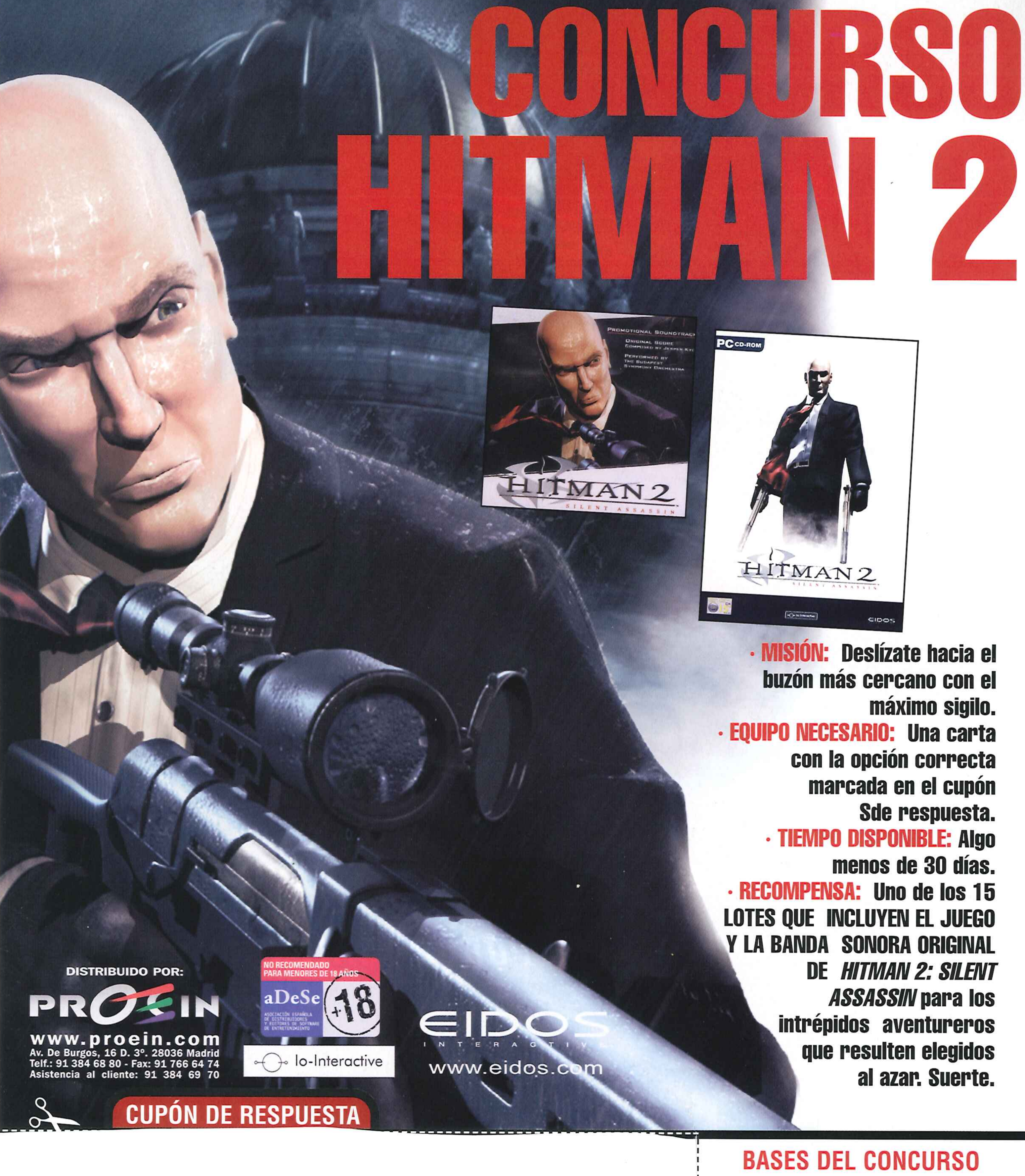
VIVENDI SUMA Y SIGUE

Nuevos títulos de El señor de los anillos



El señor de los anillos promete convertirse en un culebrón lúdico al más puro estilo *Star Wars*.

A pesar de la fría acogida que *La comunidad del anillo* (versión poligonal) ha tenido entre nuestras filas, Vivendi Universal no se ha amilanado y ha prometido varias entregas más de la obra de Tolkien. Entre ellas, *The War of the Ring*, un juego de estrategia en tiempo real en el que podrás ponerte del bando de los buenos o de los malos según tus preferencias, y *Middle Earth Online*, que, como su nombre sugiere, será un juego multijugador masivo on line ambientado en la Tierra Media. De rol, para más señas. A estos dos se les sumarán algunos juegos más basados en *Las dos torres* y *El retorno del rey*, la segunda y tercera parte de la trilogía tolkiana. Aunque no se han anunciado fechas de lanzamiento, sí se sabe que todos los juegos serán desarrollados por el nuevo estudio de Vivendi Universal, Black Label Games. Además, Vivendi también ha adquirido la licencia para convertir el nuevo film de Tarantino, *Kill Bill*, en carne para ordenador. La película, cuyo estreno está previsto para 2003, gira alrededor de una asesina que, tras despertar del coma, se dispone a aplicar merecida venganza a quienes la dejaron en tan lamentable estado. El juego aparecerá simultáneamente con el lanzamiento en vídeo y DVD de la película, a mediados de 2004.



BASES DEL CONCURSO

• Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de diciembre e indicar "Concurso Hitman 2" en una esquina del sobre.

• El sorteo se celebrará el 5 de diciembre. Puedes consultar los nombres de los ganadores en la sección de noticias Game Live de www.hastajuego.com a partir del 10 de diciembre o en el número de enero de la revista.

• Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.

• El premio no es canjeable por dinero.

• La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.





Máquinas como el Lamborghini Murciéla
Pisa a fondo por las calles colapsadas de
vuelvan a detenerte o te puedes pasar 10 año

PlayStation®2



CONFLICT: SADAM

Proein asegura que Husein no aparece en Desert Storm





Conflict: Desert Storm puede estar beneficiándose del actual statu quo.

La distribuidora española Proein ha sido rápida a la hora de responder a las afirmaciones apresuradas de varias cadenas de televisión acerca de *Conflict: Desert Storm*. Según varios noticiarios emitidos a mediados de octubre, "el objetivo de ese videojuego no es otro que matar a Sadam Husein". La distribuidora lo ha negado categóricamente afirmando que "el objetivo final del juego es el general Aziz". Claro que entre el susodicho general y el presidente de Irak existe un parecido más que razonable que, en cualquier caso, no justifica que los periodistas de pluma fácil salten de nuevo a la yugular de los videojuegos sin informarse un poco antes. Ni que sea un poco.

AL SON DE LAS VENTAS

Primera edición de los premios ADESE



La Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento, más conocida como ADESE, dio a conocer el pasado mes de octubre los premios a los juegos más vendidos del año en el Círculo de Bellas Artes de Madrid. En la categoría para PC, *Harry Potter y la piedra filosofal*, *Los Sims: Primera cita* y *Commandos 2* recibieron sendos discos de platino (más de 80.000 copias distribuidas), mientras que *Empire Earth*, *Real War* y *FIFA 2002* obtuvieron un disco de oro tras superar las 40.000. El acto fue presentado por Lorenzo Milá, el conocido presentador de noticias de La 2, quien se confesó amante de los videojuegos y defensor de éstos ante los injustificados ataques que tan a menudo reciben.



LOS AFORTUNADOS

CONCURSO MAFIA

Sergio Cabrero, Zaragoza – Erlantz Iribar, Getxo (Bizkaia) – Sergio Gamino, Talavera de la Reina (Toledo) – Juan Pedro Soler, Lorca (Murcia) – Eduardo García Gutiérrez, Santa Cruz de Tenerife – Juan Carlos Castaños, Madrid – José Luis Ferre, Barbastro (Huesca) – Jorge Castejón, Torrevieja (Alicante) – Carmelo A. López Díaz, Getafe (Madrid) – José M. Torres, Huercal de Almería (Almería) – Francisco Torres, Málaga – Alejandro Blanco, Sevilla – Ángel Llovet, Maó (Illes Balears) – Carlos A. Alonso, León – Francisco Fernández Navarro, Barcelona

CONCURSO CONFLICT: DESERT STORM

Adrián Zarza, Bilbao – Daniel Estrela, Valencia – Yavé Guadaño, Las Navas del Marqués (Ávila) – Alejandro Valera, Sevilla –Claudio Pereira, Vimianzo (A Coruña) – David Martín, Vélez-Málaga (Málaga) – Abel Oroz, Pamplona – Luis Ródenas, Alicante – Gonzalo Valcárcel, Madrid – Fco. Javier Daponte, Vigo – Agustín Ramírez Sánchez, Córdoba – Estefania de Haro, Elche (Alicante) – Javier Casarrubios, Móstoles (Madrid) – Francisco García Samudio, Calella (Barcelona) – Beatriz López Sáez, Torrelavega (Cantabria)



TRÍADA Y DRAGÓN

El argumento de Indiana Jones y la Tumba del Emperador



Aquí el antropólogo Jones, intimando con las culturas locales.

Después de las primeras imágenes, empiezan ya a despuntar más detalles acerca de la nueva historia de Indy en los compatibles. Esta vez, el alter ego de Harrison Ford se trasladará al Lejano Oriente en 1935, en medio de una crisis internacional de consecuencias imprevisibles. Por lo visto, una sociedad criminal asiática llamada la Tríada del Dragón Negro y un mercenario alemán se han aliado para conseguir el Corazón del Dragón, una perla negra que otorga a su poseedor la capacidad para dominar las mentes.

El doctor Jones será el encargado de evitar que este poderoso artefacto, oculto en la cripta del primer emperador chino, caiga en malas manos. Y para evitarlo, le tocará recorrer medio mundo en busca de las tres piezas del Sello del Dragón, la llave para entrar en la cripta. Como ves, un argumento no por previsible menos prometedor. Ah, también estará la chica guapa de turno. En este caso oriental, claro.

EL ENIGMA DEL MARKETING

Habrá una versión "off line" de Enigma: Rising Tide

En un nuevo alarde de inventiva, Tesseraction Games ha decidido comercializar una versión off line para un solo jugador de *Enigma: Rising Tide*, el juego on line masivo de batallas navales en el que trabaja. Esta versión, que, paradójicamente, se puede adquirir sólo a través de Internet, contiene dos campañas y 30 misiones. La gente de Tesseraction no duda en calificar esta versión como "el entrenamiento ideal para el juego on line que estamos desarrollando". Por ello, la versión para un solo jugador incluirá también una suscripción gratuita para 30 días al juego on line.



Si no tienes amigos, puedes batallar en el mar tú solito.

A LA CARRERA

MYST PARA RATO

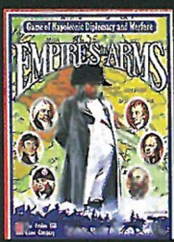
Ubi Soft acaba de firmar un acuerdo con la compañía Cyan Worlds para garantizar la continuación de la franquicia *Myst* hasta 2008. De este modo, Ubi Soft garantiza que este clásico de las aventuras gráficas no se perderá en el olvido tras la aparición, el año que viene, de *Myst Online*.

MENUDO CHOW



Sigue el matrimonio entre cine y videojuegos. Empire Interactive ha conseguido los derechos para convertir en juego la última película de Chow Yun Fat (*Tigre y dragón*), *Bulletproof Monk*. El argumento narra las aventuras de un monje experto en artes marciales que deberá proteger un antiguo pergamino.

IMPERIOS EN GUERRA



Los amantes de la estrategia con olor a cartón están de enhorabuena. Matrix Games ha anunciado que está adaptando el clásico wargame *Empires in Arms*. El juego reproduce el periodo de las guerras napoleónicas al mando de soldados de Austria, Francia, Gran Bretaña, Prusia, Rusia, España o Turquía.

PREMIOS BAFTA

La Academia Británica de las Artes Televisivas y Cinematográficas (BAFTA) entregó el pasado mes de octubre los premios a los juegos más destacados. El mejor juego para PC fue a parar a manos de *Neverwinter Nights*, mientras que el mejor título de deportes fue para *Grand Prix 4*.



OPERACIÓN BICICLETA

Ya está disponible en www.codemasters.com/ofp-resistance una nueva ampliación para *Operation Flashpoint: Resistance*. Esta ampliación, completamente gratuita, añade varias armas y vehículos, entre ellos, una bicicleta de paseo. También incluye dos niveles multijugador.

PEQUEÑO PERO MATÓN



Activision ha anunciado que la compañía Livesay Technologies se encargará de desarrollar el título de acción 3D *X-Men: Wolverine's Revenge*. El juego tendrá como protagonista al torturado mutante Lobezno, quien emprenderá una búsqueda para desentrañar su oscuro pasado.

MEDALLAS DE ACTOR



Siguiendo con una tendencia al alza, ahora es Gary Oldman el que se apunta a la moda de los juegos prestando su inconfundible voz a *Medal of Honor: Spearhead*. El protagonista de *Drácula* aportará su talento oral en las secuencias narrativas y los informes que tienen lugar antes de cada misión.

OTRA PA´VIETNAM



La guerra de Vietnam está de moda. Otro equipo de desarrollo que va a ambientar un juego en este conflicto es InterActive Vision, responsables de la saga *Search & Rescue*. Eso sí, lo suyo es algo más humanitario, ya que se tratará de pilotar un helicóptero médico Huey para rescatar a los pobrecitos americanitos que hayan caído víctimas de los facinerosos comunistas.

GONZO VA Y VIENE

El creador de Commandos funda estudio propio



Gonzalo Suárez y Jon Beltrán ya trabajan en un nuevo proyecto.

Aunque era una noticia cantada dentro del sector, hasta ahora no se había comunicado de forma oficial: Gonzalo Suárez, responsable de *Commandos*, la ampliación *Behind the Enemy Lines* y *Commandos 2*, ha abandonado Pyro Studios para iniciar su andadura en solitario. Bueno, no tan en solitario, porque se lleva consigo a Jon Beltrán, el jefe de desarrollo de la saga comandera y a 11 miembros más de su antiguo equipo. De momento, su nuevo estudio, Arvirago Entertainment, ya tiene proyecto en marcha, que se llama *The Lord of the Creatures*.

DEJANDO ATRÁS LA PLAY

Prometedoras mejoras en Pro Race Driver



Como puedes ver, la calidad gráfica del PC sigue estando por encima de las consolas de nueva generación.

Como tiene que ser. Codemasters ha anunciado que el esperado *Pro Race Driver* para PC ofrecerá mejoras sustanciales respecto a la versión para PlayStation 2. Para empezar, en el modo para un jugador habrá 20 coches disponibles en vez de los 14 que aparecen en la consola de Sony. Además, se incluirán las carreras previas clasificatorias que determinarán tu posición en la parrilla de salida, un aspecto que la versión de PS2 había pasado por alto.

La versión para compatibles también ofrecerá la posibilidad de competir on line con hasta 20 jugadores. Eso sí, a pesar de que el título está previsto para antes de finalizar el año, muy probablemente la opción de jugar en red no estará disponible hasta inicios del año próximo.


IRO
1964



La Primera Guerra Mundial sigue aún viva...
...a partir de Octubre la historia se unirá al destino de un sólo hombre.

"Un excelente arcade que dará mucho que hablar a los aficionados"
MICROMANIA, Julio

"...las ideas que han hecho de este título un posible juego del año son geniales"
PC JUEGOS Y JUGADORES, Septiembre

"Iron Storm se perfila como una de las gratas sorpresas del último tramo del año"
GAME LIVE, Marzo













¿Usas gafas de sol a todas horas? **¿Observas con prismáticos** el comportamiento de la vecina del ático? **¿Te gastas el sueldo en** los más **extraños objetos** que se venden de madrugada en la teletienda? Una de dos: o eres un degenerado o **tienes una sólida vocación de agente secreto.** Si se trata de lo segundo, **lo tuyo son los juegos de espías.**

Por S. Sánchez

ESPÍAS en juego

Pasado y presente del espionaje virtual

Tenemos mucha información valiosa que estamos dispuestos a compartir contigo. El espía más carismático de la historia de la ficción multimedia, James Bond, vuelve a tu PC tras muchos años de ausencia. *007: Nightfire* va a ser el título de acción elegante y frenética que traerá de vuelta a nuestro microcosmos virtual a quien nunca debió irse.

El otro título clave en esta súbita resurrección del espionaje para compatibles ya está en la calle. Se trata de *No One Lives Forever 2*, y ya podemos decirte que tiene madera de clásico y que sigue las tendencias marcadas por los mejores juegos de acción del momento: cada vez más cerebro y más sigilo para complementar la habitual oferta de violencia tecnológica desbocada.

ANTES Y DESPUÉS

Los siguientes en apuntarse a esta moda esperamos que nada pasajera van a ser *Project IGI 2* y *Splinter Cell*. Ambos culminarán dentro de muy poco una tradición que arrancó hace más de una década y que repasamos en las dos últimas páginas de este reportaje.

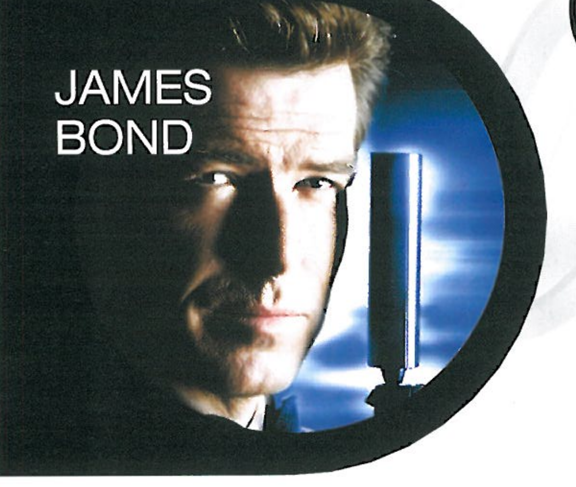
Los juegos de espías empezaron siendo sencillos arcade o imaginativas pero modestas aventuras gráficas. Con el paso del tiempo se han ido orientando hacia la acción de lujo con su dosis (mayor o menor según los casos) de sigilo y creatividad a la hora de ir realizando los objetivos que se asignan.

Antes de que esta introducción se autodestruya, corre a sintonizar con el subgénero de moda y a familiarizarte con los títulos que marcarán tendencias en esto del espionaje expeditivo pero sofisticado e inteligente.





007:Nightfire



Desde 1989 James Bond se había mantenido alejado de los compatibles. Hubo una falsa alarma con ***El mundo nunca es suficiente***, pero la versión para PC **nunca llegó a editarse.** Ahora, **el objetivo es** claro: **poner al mejor agente** del mundo **al servicio de tu teclado.**

James Bond es inquilino habitual de las consolas, pero hace más de diez años que no asomaba el frac por territorio PC por razones que tienen que ver más con las circunstancias que con las demandas de los jugadores. Sólo por eso ya podemos considerar que *Nightfire* es una buena noticia: va a aportar una dosis de glamour cinematográfico y espionaje de altos vuelos a nuestros compatibles.

Se trata de un juego multiplataformas, pero, curiosamente, las versiones para PC y para consolas no serán exactamente iguales. Por razones que escapan a nuestra lógica, serán muy parecidas entre sí, pero una y otra tendrán elementos diferenciales. Sirvan estas líneas para reclamar que los desarrolladores cambien de idea e incluyan en la versión PC las fases en las que Bond se pasea con su flamante Aston Martin Vanquish, previstas sólo para las consolas. Para compensar, la versión para PC cuenta con alguna misión extra centrada en la acción en primera persona y con un modo multijugador a la última que hará posibles partidas de hasta 32 jugadores. Como curiosidad, el modo de Captura de bandera será sustituido por el de Captura de maletín.

GENERACIÓN BOND

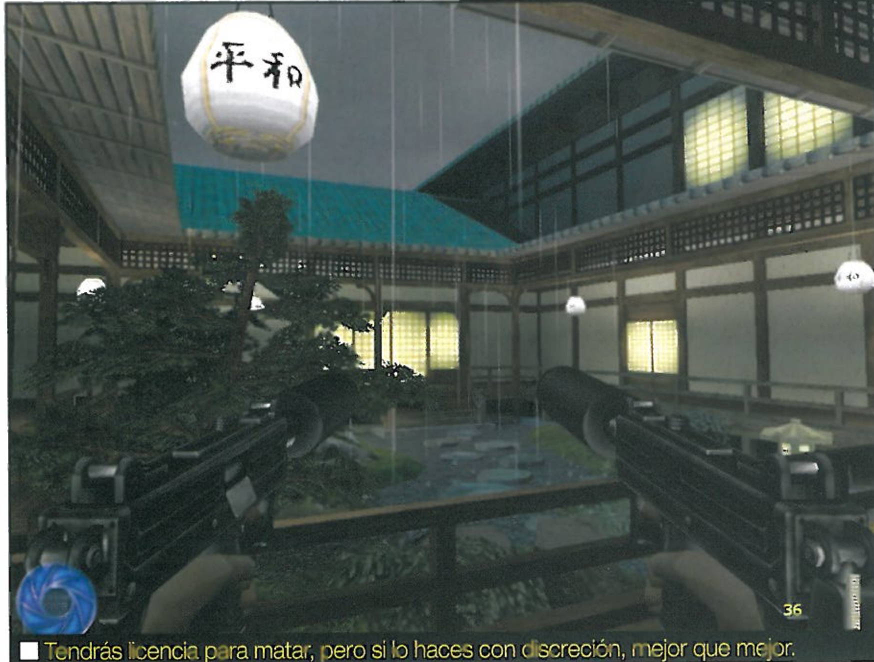
Concluido el turno de ruegos y preguntas, ya estamos listos para conocer a qué terrible mal tendrá que hacer frente esta vez el agente 007. Se tratará de un argumento original, sin apenas relación con la película Bond de inminente estreno. El objetivo principal será pararle los pies a un loco que se ha propuesto dominar el mundo. Es decir, pura rutina. El malo en cuestión se llama Rafael Drake y es un ecologista radical con acceso a armas nucleares. El idealista y un tanto desquiciado

EN EL MODO MULTIJUGADOR SE PODRÁ ESCOGER A SECUNDARIOS DE LA SAGA BOND



Buscar rutas alternativas te ahorrarará alguna que otra lluvia de plomo.

Con esas gafas, nada se le puede escapar a James Bond, el más grande de los agentes secretos.



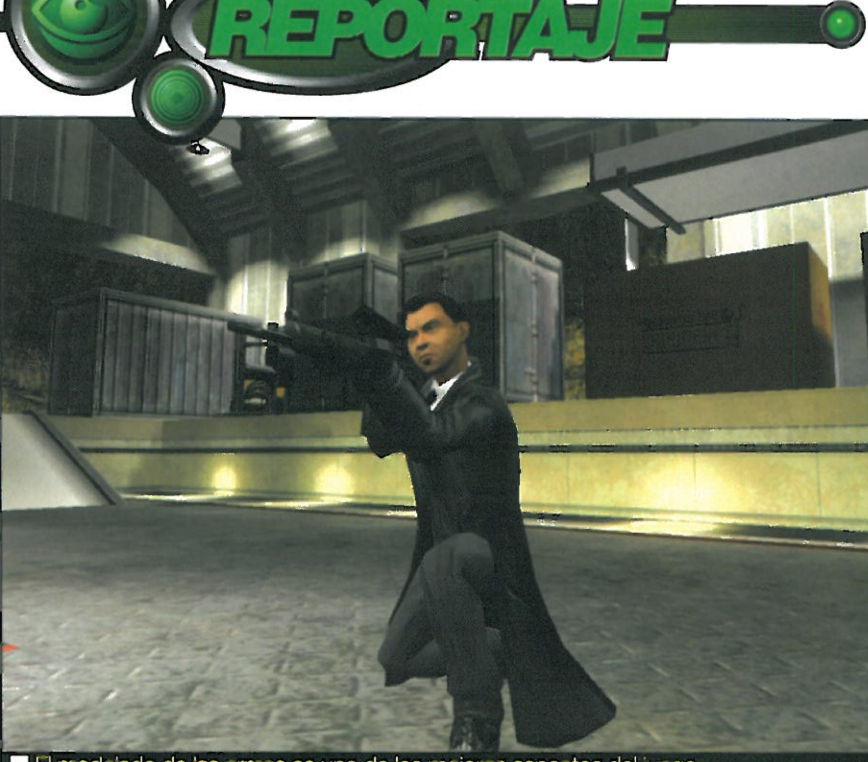
Tendrás licencia para matar, pero si lo haces con discreción, mejor que mejor.

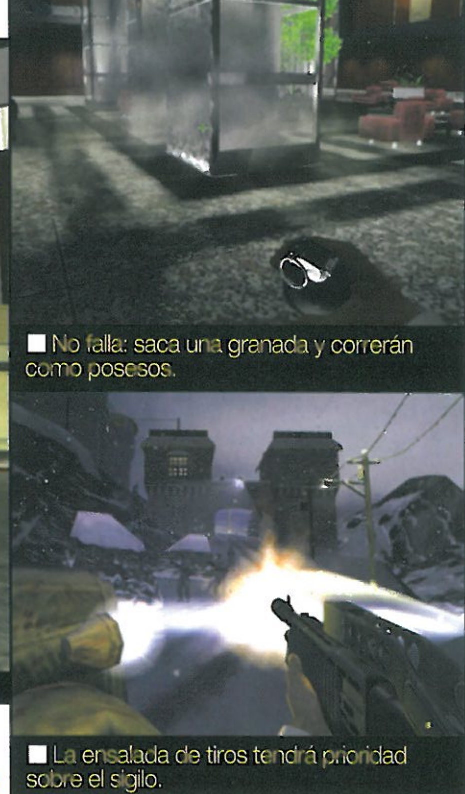
DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Gearbox Software
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Diciembre

EN RESUMEN

Puede destacar por su espectacularidad y por la cuidada representación de los actores de la serie Bond, Pierce Brosnan incluido. Aunque los jugadores de PC no podrán disfrutar de carreras motorizadas, sí contarán con un potente modo multijugador diseñado por los creadores de *Counter Strike*.


El modelado de las armas es uno de los mejores aspectos del juego.


No falla: saca una granada y correrán como posesos.

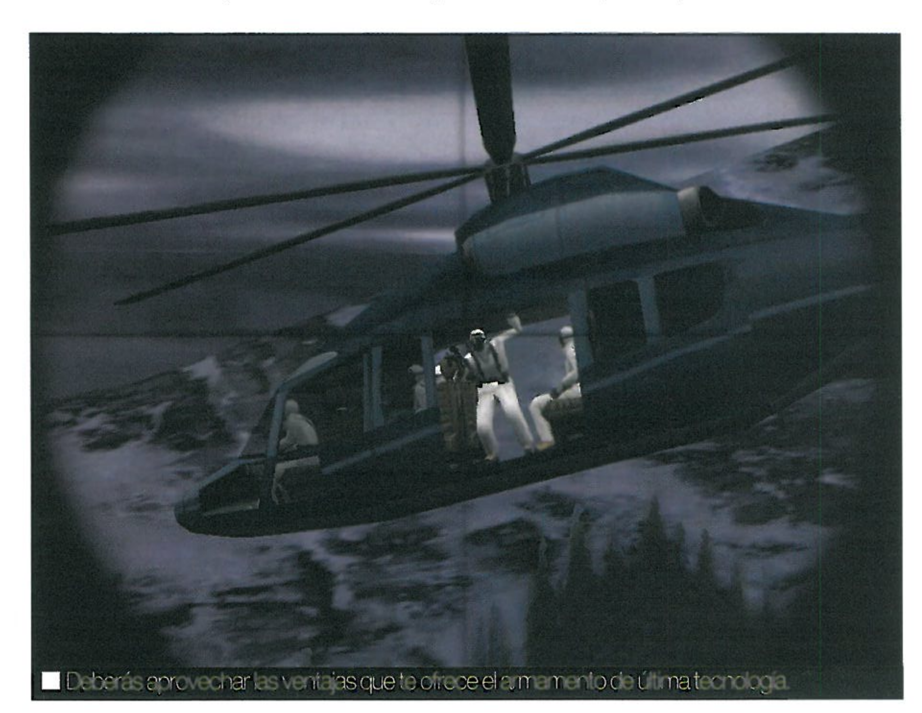
La ensalada de tiros tendrá prioridad sobre el sigilo.

Drake pondrá en jaque a los gobiernos de todo el mundo tomando el control de una base espacial y amenazando con usar el arsenal de que dispone.

Para que te hagas una idea, el juego tendrá un alto nivel gráfico, pero no estará a la altura de *Unreal Tournament 2003* (aunque es probable que supere la calidad de juegos como *Medal of Honor: Allied Assault*). Por primera vez en un juego con licencia Bond, los personajes van a reproducir fielmente los rasgos de los actores que han protagonizado las últimas entregas de la saga cinematográfica, con el ínclito Pierce Brosnan a la cabeza.

El motor que está usando Gearbox Software (compañía responsable de juegos como *Counter Strike* o *Tony Hawk's Pro Skater 3*) es una curiosa mezcla de tecnología empleada en juegos tan distintos entre sí como *Half-Life* y *Quake III*. En momentos puntuales, como cuando se sube una escalera o te desplazas por un cable para moverte de un edificio a otro, el juego pasará a una vista en tercera persona, pero la práctica totalidad se desarrolla según las contrastadas pautas de la acción en primera persona.

AL SER UN JUEGO BOND, NO FALTARÁN BELLAS MUJERES NI ARTILUGIOS DEL LABORATORIO DE Q

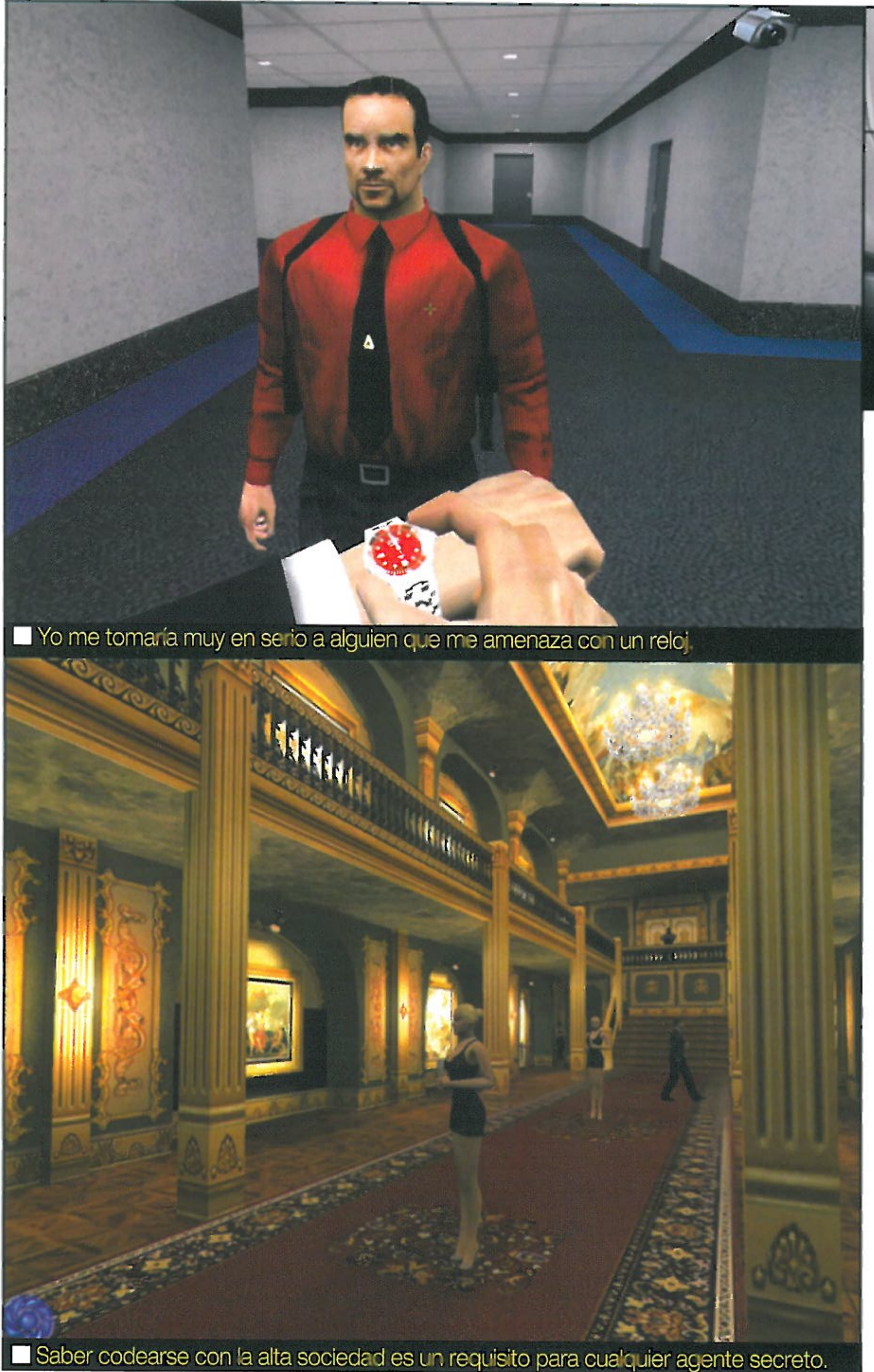

Deberás aprovechar las ventajas que te ofrece el armamento de última tecnología.

CON SILENCIADOR

En cuanto a fórmula de juego, *Nightfire* apuesta por la acción directa. Sí, va a incorporar dosis de sigilo, aunque no en la misma medida que, por ejemplo, *No One Lives Forever 2*. En sus niveles atiborrados de enemigos de gatillo fácil, va a resultar muy difícil pasar desapercibido. Tampoco será del todo necesario (además de licencia para matar, el señor Bond tiene un equipo de campanillas), pero sí será posible seguir rutas alternativas para ahorrarse según qué desagradables encuentros. Cuando te desplaces por los escenarios, ten por seguro que habrá más de una entrada en la mayoría de los casos y que unas estarán mejor protegidas que las otras.

Está previsto que los enemigos reaccionen según el instinto de supervivencia humano. Es decir, que cabe esperar que corran a protegerse y huyan en cuanto les lances una granada. En los niveles a los que hemos tenido acceso hasta ahora, este detalle no se puede apreciar del todo, pero también es verdad que hay enemigos de muy distinto nivel: no se comportan igual los guardias de seguridad que la guardia personal de Rafael Drake, unos auténticos profesionales vestidos de negro que te pondrán las cosas realmente difíciles.

Entre los escenarios destaca la detallada estación espacial, pero no van a quedarse muy atrás el castillo en Austria, la mansión japonesa o la cueva bajo las aguas del océano Pacífico. Como introducción de cada una de las 15 misiones del modo individual, habrá una serie de escenas de vídeo que estarán entre lo mejor del juego. Algunas de



Yo me tomaría muy en serio a alguien que me amenaza con un reloj.

Saber codearse con la alta sociedad es un requisito para cualquier agente secreto.



Duelo de francotiradores. Parece que hemos ganado el primer asalto.

ellas se activarán durante el desarrollo de la misma misión para crear algo de incertidumbre y tensión narrativa.

AL SERVICIO DE SU MAJESTAD

A fin de cuentas, hablamos de un juego de James Bond, así que no podían faltar ni bellas mujeres ni artilugios del laboratorio de Q. Entre el elenco femenino, destaca la presencia de Zoe Nightshade, que aparecía en uno de los juegos Bond para consola.

En lo que a objetos curiosos se refiere, destaca una agenda electrónica que hará de descodificador, una tarjeta de crédito que infectará cualquier ordenador con virus informáticos diversos, un mechero que es una cámara, una maletín que se despliega para formar un arma de fuego que puede apoyarse sobre el suelo y, finalmente, las gafas que todos quisiéramos tener: un compendio perfecto de visión nocturna, infrarrojos y rayos X.

Lo curioso de estos artilugios ópticos es que te permitirán ver la ropa interior, pero sólo la de las mujeres. Si las utilizas con hombres, lo que verás será su estructura ósea. En fin, un detalle entre sorprendente y un tanto sexista.

Otra curiosidad: los seguidores de las peripecias de James Bond podrán escoger en el modo multijugador a algunos de los personajes secundarios más característicos de la saga Bond, entre ellos, clásicos como Tiburón, el gigante con los dientes de hierro de *Moonraker*, o Oddjob, el oriental que lanzaba sombreros mortales en *Goldfinger*.

"SERÁ EL MEJOR JUEGO BOND HASTA LA FECHA"

Michael Condrey es el productor adjunto del juego, así que es la persona adecuada para darle un somero repaso a la evolución de Nightfire. Y no tiene inconveniente en mojarse en sus respuestas. Nada de secretismo.

GAME LIVE: ¿Cuáles son los aspectos técnicos a los que se está dando prioridad?
MICHAEL CONDREY: Creo que con el tiempo Gearbox se ha especializado en programar inteligencia artificial muy refinada. En *Nightfire*, podéis dar por seguro que los enemigos tendrán un comportamiento inteligente en la línea de *Half-Life*. Y pretendemos ir mucho más allá.

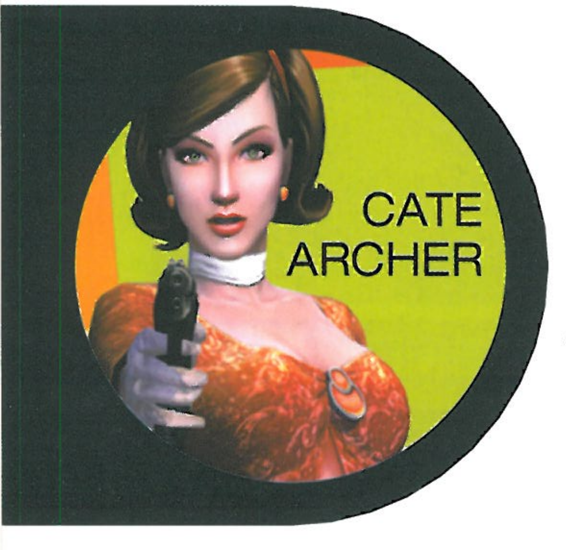
GL: ¿De qué os sentís más orgullosos?
M.C.: De todo. En especial, de que las nuevas tecnologías empleadas y los sensibles retoques en la jugabilidad van a hacer que sea el mejor juego de James Bond hasta la fecha.

GL: ¿En qué aspectos vais a mejorar lo ya mostrado por juegos como *GoldenEye*?
M.C.: Éste es el primer juego de Bond para PC, y eso tiene una explicación muy clara: *GoldenEye* era un buen juego para consolas en su momento, 1997, y lo mismo puede decirse de otros juegos de Electronic Arts basados en Bond. Pero hasta ahora, las consolas estaban lejos de lo que puede ofrecer un PC. Con el desarrollo tecnológico de las consolas, se han acortado distancias y hoy podemos hacer una buena adaptación a compatibles.

GL: ¿Qué objetos especiales destacarías entre los que va a manejar Bond?
M.C.: Destaca el reloj de pulsera multiusos, las gafas Q de visión especial, el encendedor con cámara incorporada, la agenda electrónica, los dardos explosivos... Y luego hay que tener en cuenta las nuevas armas de francotirador, la maleta ametralladora y los explosivos de control remoto. Más que suficiente para desbaratar los planes del malvado Rafael Drake.



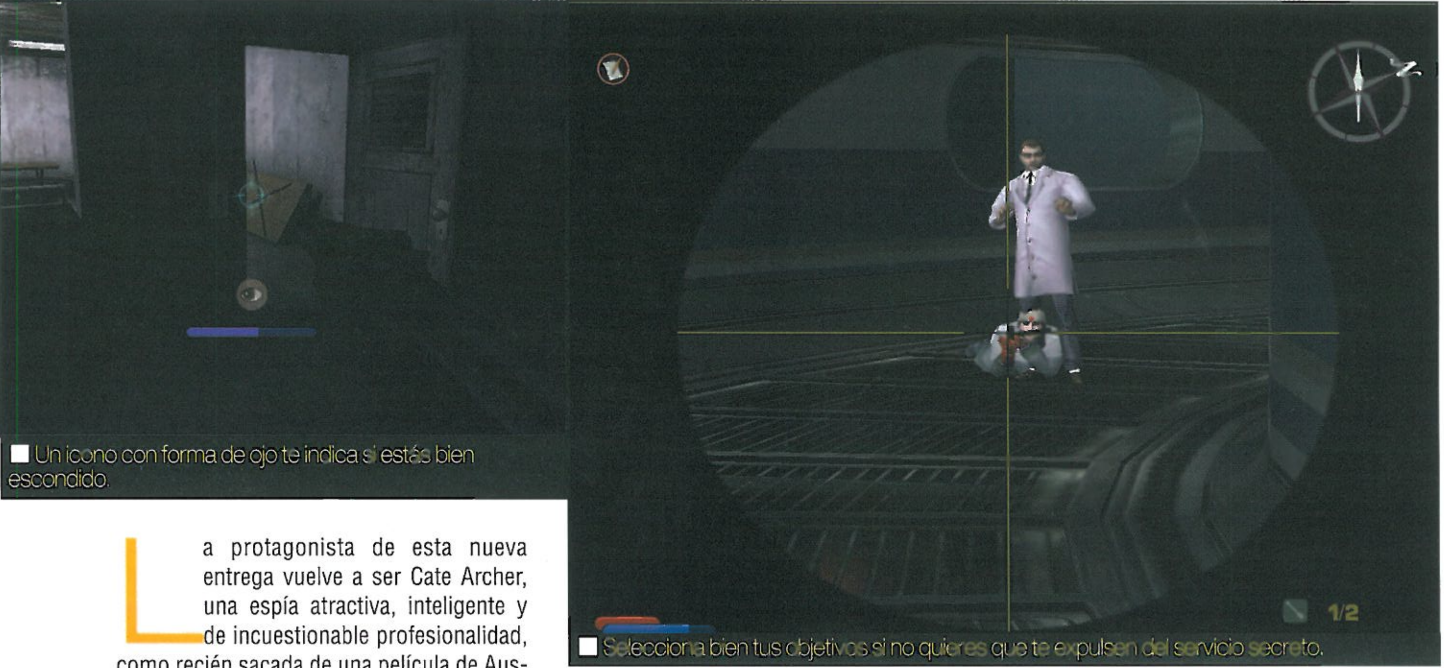
■ GÉNERO: Acción
■ DESARROLLADOR: Monolith
■ EDITOR: Vivendi Universal
■ PRECIO: 49,99 €



No One Lives Forever 2

A Spy in H.A.R.M.´s Way

A veces **no hay por qué inventar la sopa de ajo.** ***No One Lives Forever*** se convirtió en uno de los juegos de la temporada pasada a base de mezclar y optimizar diversas ideas de sus rivales. Más que un juego de acción innovador, **fue el más completo** de los últimos tiempos. **Y su segunda parte es aún mejor.**



■ Un icono con forma de ojo te indica si estás bien escondido.

■ Selecciona bien tus objetivos si no quieres que te expulsen del servicio secreto.

La protagonista de esta nueva entrega vuelve a ser Cate Archer, una espía atractiva, inteligente y de incuestionable profesionalidad, como recién sacada de una película de Austin Powers. Las novedades empiezan por la estética, que sigue siendo muy años 60, pero no tanto como en el original, y por el argumento, ya no tan ligado a la lógica de la Guerra Fría. Esta vez, se trata de desbaratar un complejo plan urdido por la más peligrosa organización clandestina del mundo: H.A.R.M.

Para que no te pierdas del todo en el complejo entramado argumental del juego, se ha reducido considerablemente la cantidad de vídeos. De esta forma se ha evitado también que las escenas no interactivas interrumpan el juego con excesiva frecuencia y afecten al ritmo, una de las pocas cosas de que se quejaron los jugadores de la primera entrega.

Para compensar, se ha añadido más información a la que accedes durante el juego. No sólo es imprescindible leer las notas que irás encontrando por el camino, sino que debes utilizar a conciencia tus artes de espía para buscar cualquier tipo de información en cajones, armarios o cualquier lugar que pueda ocultar material de utilidad. Obtener este tipo de información será recompensado con puntos de experiencia. También da puntos adicionales superar las misiones con el máximo de profesionalidad. Es decir, buena puntería, ninguna baja civil (a poder ser, tampoco enemiga) y velocidad en la resolución.

HAY MEDIA DOCENA DE GRANDES NIVELES POR LOS QUE SE REPARTEN 40 MISIONES

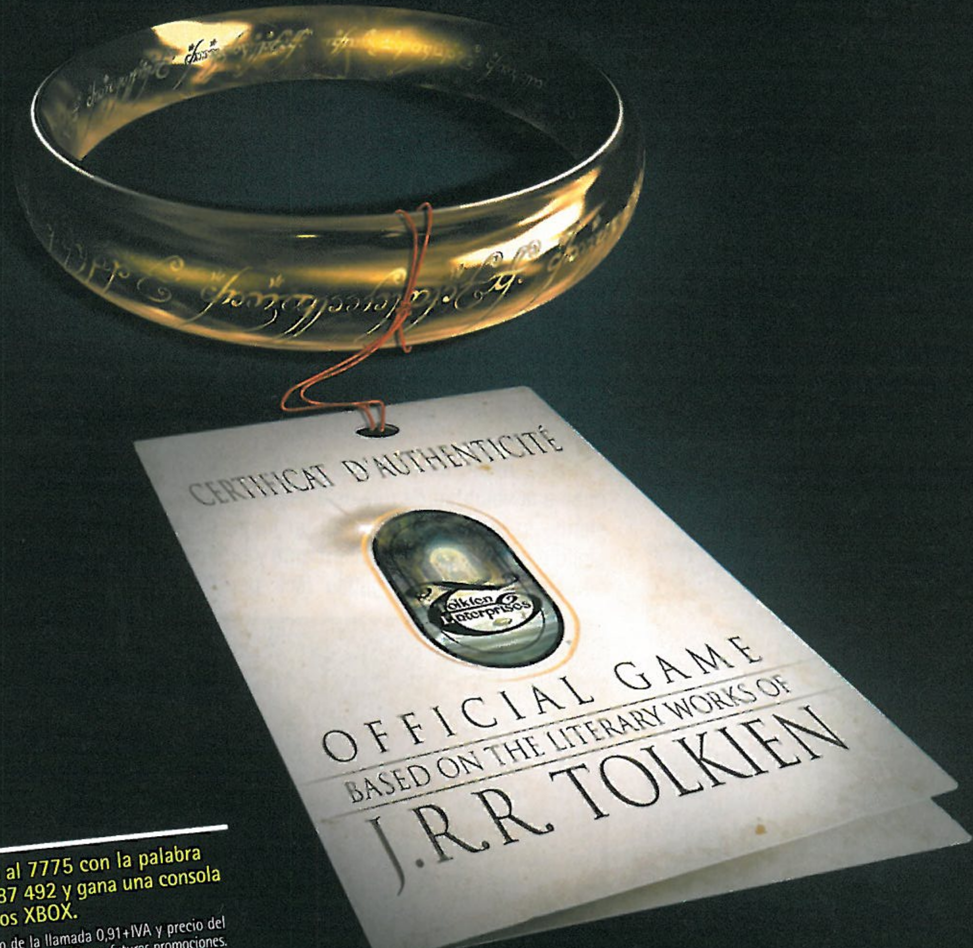
Estos puntos se pueden utilizar, en cualquier momento del juego, para que Cate adquiera y perfeccione nuevas habilidades, como en los juegos de rol. Esto ya se insinuaba en la entrega anterior, pero es ahora cuando empieza a formar parte esencial del sistema de juego. Distribuyendo los puntos ganados, puedes hacer que la protagonista lleve más armadura, coloque los explosivos con mayor rapidez o no le tiemble en exceso el pulso al apuntar. Sin embargo, este sistema sigue sin integrarse como debería.

■ UN MOTOR PRODIGIOSO

Jupiter es el nombre de la cuarta generación del flamante motor Lithtech, el utilizado por

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

LA COMUNIDAD DEL ANILLO



Envía un mensaje SMS al 7775 con la palabra ANILLO, o llama al 906 887 492 y gana una consola de juegos XBOX.

Sorteo ante notario. Precio máximo de la llamada 0,91+IVA y precio del SMS 0,90 +IVA. Tus datos serán registrados por ATS para futuras promociones. Para acceso. oposición, rectificación o cancelación, llama al 902 11 58 21.

TOTALMENTE en CASTELLANO








PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE







WWW.LOTR.COM



Una fórmula mágica: poco ruido y muchas nueces.

Cuando estás bajo el agua, un indicador te marca el tiempo que puedes permanecer allí.

Un clan de ninjas quiere acabar con Cate. Y la naturaleza también la ha tomado contigo.

este juego. La herramienta ha dado un rendimiento excelente en la creación de detallados escenarios tanto exteriores como interiores, pero es la representación de los personajes lo que realmente marca diferencias con respecto a otros grandes títulos del género. Tanto durante el juego como en las escenas de vídeo, es una gozada ver de cerca cómo los protagonistas de *NOLF2* mueven los ojos, arquean las cejas o mueven los labios al hablar. Una auténtica maravilla.

Los escenarios, pese a su buen aspecto, no resultan todo lo variados que sería de desear. Hay media docena de grandes niveles por los que se reparten las 40 misiones de las que consta el juego y todos ellos han sido cuidados hasta el menor detalle. La mayoría de niveles tienen varios puntos de entrada y varias rutas alternativas para llegar a los puntos clave, ya que el desarrollo del juego hará que los visites una y otra vez, sobre todo cuando tengas que resolver puzzles complejos que exijan volver atrás a recuperar objetos o hablar con determinados personajes.

Tanto mimo en el diseño de niveles se debe a la voluntad de que esta secuela siga siendo lo que era el original: un juego de sigilo e infiltración muy absorbente y preciso. Los amantes del gatillo fácil podrán completar el juego a su estilo, aunque deben prepararse para pasarlas canutas dada la gran cantidad de enemigos, la fragilidad de la protagonista y, sobre todo, la escasez de munición. Cuanto más juegas a *NOLF2*, más te das cuenta, primero, de que es un juego que implica una dedicación y una atención especial, y segundo, que pasar desapercibido es la espina dorsal de su jugabilidad.

OJO DÓNDE PISAS

Para fomentar el sigilo, se ha incluido un nuevo icono en la pantalla cuya intensidad



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe +18)

Mínimo: PIII 600; 256 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 512 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

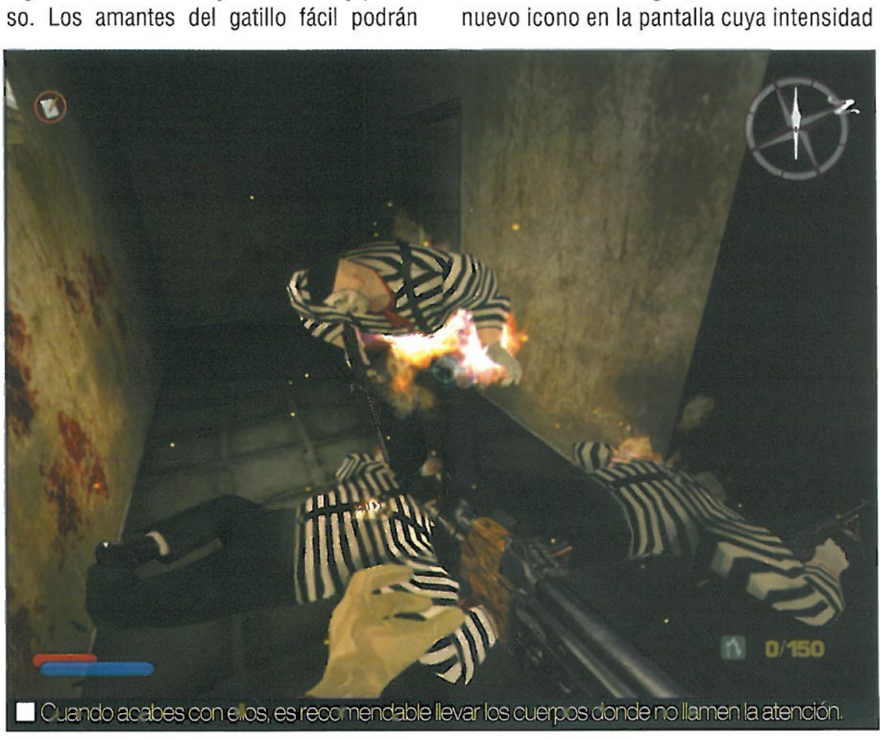
Un mismo PC: ✗ — LAN: 4 — Internet: 4

Idioma — Textos de pantalla: español — Voces: español

VEREDICTO

No se trata de una receta milagrosa, pero sí de un juego con todo lo que hay que tener. El equilibrio entre la acción pura y la necesidad de exprimirse las meninges es perfecto. Sólo la forma en que se desarrolla el personaje y el exceso de notas informativas lo deslucen un poco.

9

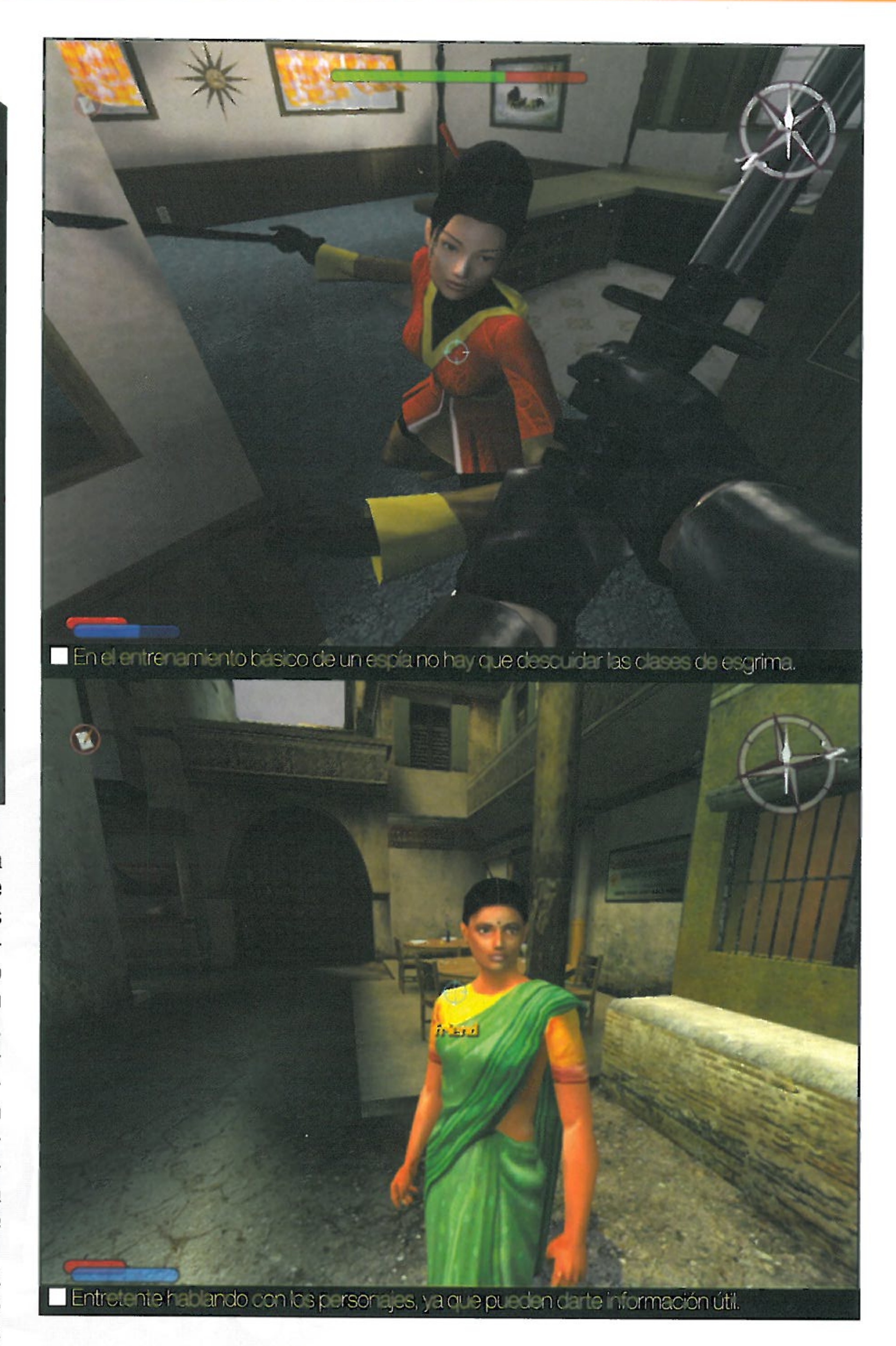


Cuando acabes con ellos, es recomendable llevar los cuerpos donde no llamen la atención.

el contraanálisis

Mauritius Cornelius Escher pintaba cuadros imposibles, ilusiones ópticas en las que bucles de extrañas geometrías giraban sobre sí mismos con el infinito como frontera, escaleras que le plantaban cara a la lógica. NOLF2 tiene un poco de cuadro escheriano. Y para mal. Uno se cansa de deambular por los mismos escenarios una y otra vez, sólo que en este caso la frontera no la marca el infinito, sino el aburrimiento. Es un lastre demasiado grande para cualquier juego que pretenda colocarse entre los mejores.

Por X. Pita



En el entrenamiento básico de un espía no hay que descuidar las clases de esgrima.

Entretente hablando con los personajes, ya que pueden darte información útil.

varía, como la piedra de *Thief*, de manera que sirve de indicador para saber si Cate está bien escondida o no. Y eso no es todo: ha aumentado de forma considerable el número de objetos del escenario con los que se puede interactuar, en muchas ocasiones de forma involuntaria. Por ejemplo, los típicos cristales que pueden romperse, no todos, pero sí la mayoría, y luego las botellas, que pueden moverse o incluso caer al suelo por accidente. En el escenario de Japón, las puertas tienen los clásicos colgantes en forma de campana que sirven para alertar de que alguien ha entrado.

Todos estos detalles, que dan vida a los escenarios, pueden jugar a tu favor o en tu contra, depende de lo hábil que seas al manipularlos. Ten en cuenta que eres una espía y que tu función aquí consiste en hacer un uso inteligente de los elementos a tu alcance para jugarle malas pasadas a la inteligencia artificial.

En la mayoría de juegos, al menos los de calidad, se destaca la inteligencia de los enemigos, su capacidad para buscar refuerzos y rutas alternativas. Todo esto lo encontrarás en *NOLF2*. Por ejemplo, si un enemigo solitario te descubre y se da a la fuga, más vale que lo persigas hasta darle caza, porque luego suelen aparecer por tu espalda, que para eso juegan en casa.

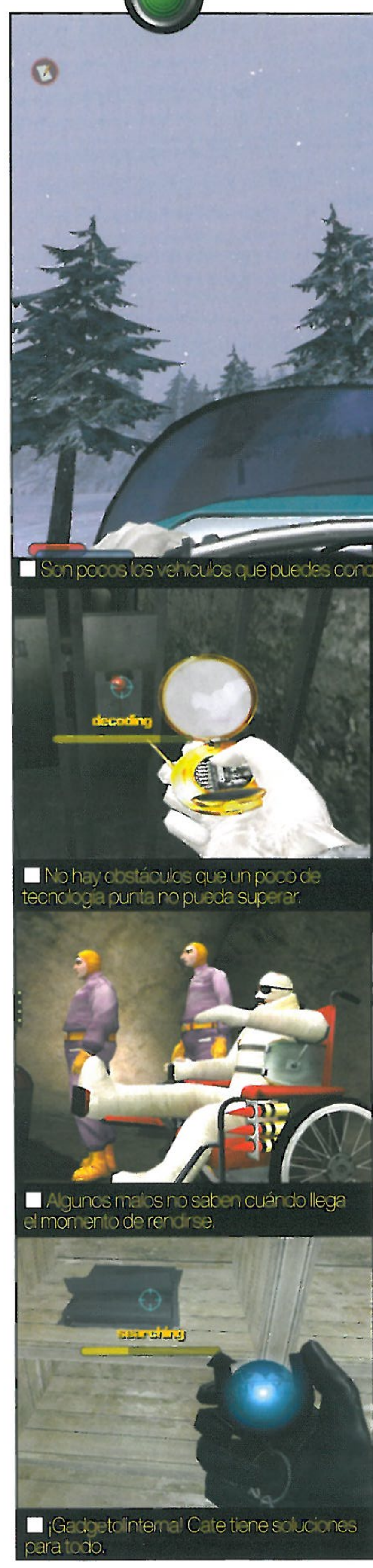
Además, en este juego se ha prestado una especial atención a crear una atmósfera de verosimilitud extrema. A ello contribuyen muchísimo las conversaciones entre los personajes no jugadores. Te acercas a ellos y les oyes hablar de las pequeñas inquietudes y miserias de sus vidas virtuales. Puede que eso te provoque un sentimiento de desconcierto y que hasta te resistas a eliminarles, que prefieras dejarles aturdidos en vez de despacharles con una ráfaga de ametralladora innecesaria.

> SE HA PRESTADO UNA ESPECIAL ATENCIÓN A CREAR UNA ATMÓSFERA DE VEROSIMILITUD EXTREMA

Esta humanización insospechada de los enemigos viene completada por sus pautas de comportamiento, totalmente impredecibles. No tienen las habituales rutinas, sino que actúan como seres humanos con sus veleidades y caprichos. Tanto pueden ponerse a mirar un cuadro como decidir ir al baño. Todo esto convierte el juego se convierte en un pasatiempo tan realista como complejo, nada apto para los devotos de la acción descerebrada y previsible.

■ CASQUILLOS DE BALA

Por supuesto, un juego como éste requiere un arsenal de lo más especial. A las armas que podamos robarles a los enemigos hay que añadir los objetos especialmente diseñados para Cate. Descodificadores, sopletes, señuelos, etc., todos ellos camuflados en los objetos más cotidianos que una mujer pueda llevar en el bolso. En la mayoría de los casos, obtienes estos objetos durante las misiones, envueltos en paquetes de regalo esparcidos por los



Son pocos los vehículos que puedes conducir, pero aportan algo de variedad.

No hay obstáculos que un poco de tecnología punta no pueda superar.

Dormir a los enemigos en lugar de matarlos aumenta la dificultad, pero es recompensado.

Algunos malos no saben cuándo llega el momento de rendirse.

¡Gadgeto Interna! Cate tiene soluciones para todo.

diferentes niveles. De esta forma, desaparece la engorrosa pantalla de equipamiento de la primera parte.

Aunque ahora dispones de un rápido acceso al inventario, resulta más trabajoso rellenarlo. Para conseguirlo, cuentas durante el juego con la ayuda de Santa, el antiguo proveedor, que anda tan preocupado por su seguridad que ha diseñado un pájaro mecánico que se te va apareciendo y facilitándote información sobre el equipamiento que te haya dejado escondido.

Es importante que tengas claro que *NOLF2* es un juego muy largo y a la vez complicado, incluso en su modo de dificultad más bajo. Avanzar por las distintas fases requiere una dedicación especial, sobre todo si te propones hacerlo como un auténtico espía. Una opción que puede resultar atractiva para los que no acaben de cogerle el truquillo es probar su modo multijugador. En él, se ha prescindido de los típicos combates a muerte con o sin equipos. La oferta consiste en un modo que permite a un grupo de cuatro amigos jugar en cooperativo una versión modificada de la campaña para un solo jugador. Se trata de una idea tan infrecuente como afortunada. Muchos juegos que incluyen modos multijugador rutinarios y que en cambio tienen una sólida estructura de misiones deberían plantearse opciones así.



ARMAS DE MUJER

Una espía como Cate tiene acceso a la última tecnología. Y, como sucede con los artilugios que maneja James Bond, sus armas pasan de lo más desapercibidas. Éstos son algunos de los ejemplos del armamento básico de la agente Archer.

DESCODIFICADOR

Ir bien maquillada antes de cada misión viene en el manual de cualquier espía de prestigio. Para ello, siempre va bien el espejo, que esconde un potente descodificador.

CÁMARA

Junto al espejo, no puede faltar el pintalabios, que en este caso se encarga de ocultar una cámara con zoom incorporado, un caro y sofisticado juguete al que puedes dar buen uso.

PLÁTANO

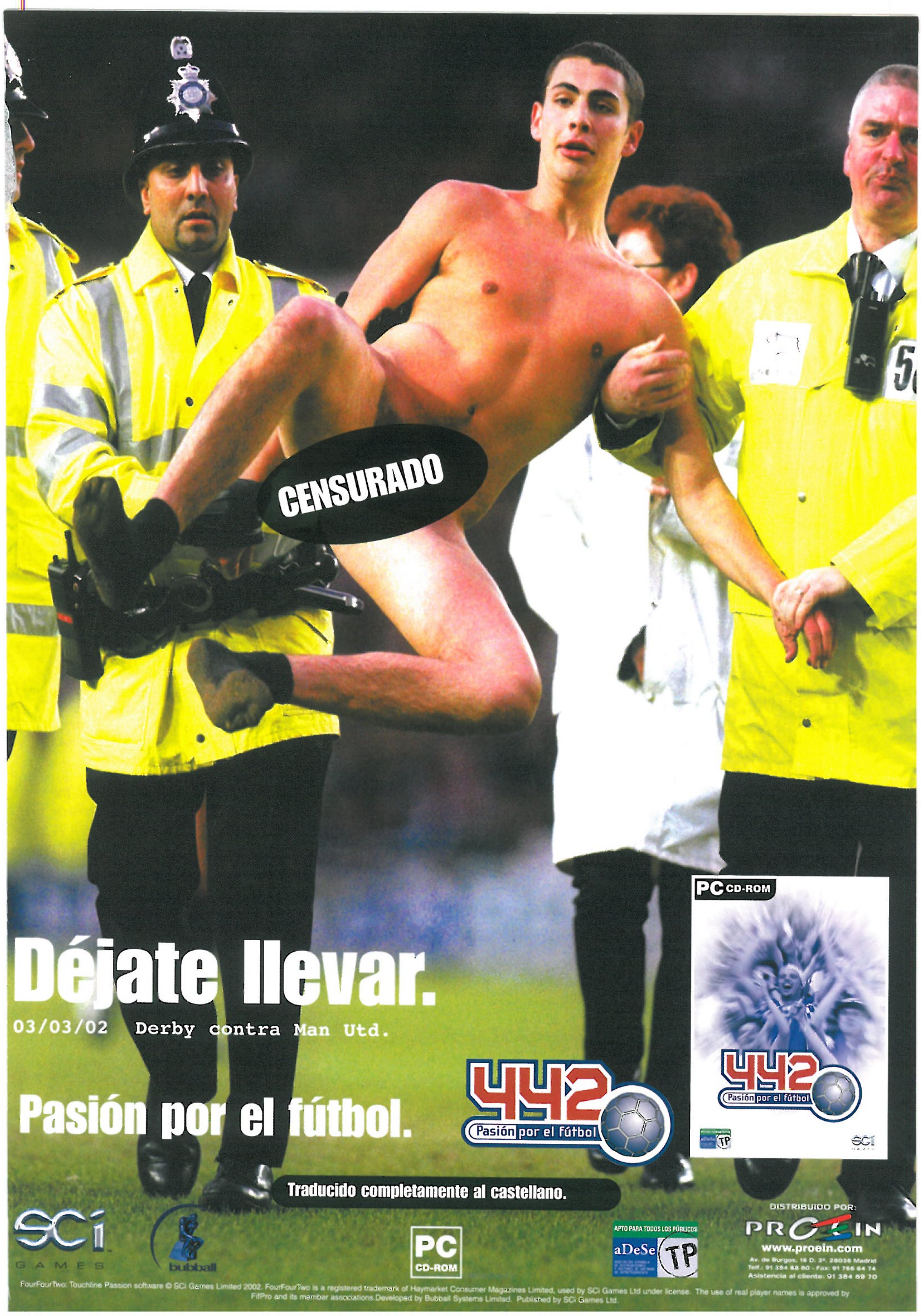
El plátano, por tópico que parezca, es una trampa que hará resbalar a los enemigos y los dejará sin sentido un par de segundos. Cuando eso pase, tú decides si escapar o liquidarlos.

GATITO ENRABIADO

Durante el juego, tendrás acceso a todo tipo de reclamos para llamar la atención de los enemigos. Éste es realmente violento: en cuanto se acerquen a ver al pobre gatito, el "animal" estallará.

BALLESTA

Una de tus primeras y más preciadas armas. Un buen jugador sabrá apreciar desde el principio el valor de la ballesta, por lo que es importante recoger todas las flechas que se lancen.


CENSURADO
Déjate llevar.
03/03/02 Derby contra Man Utd.
Pasión por el fútbol.
442
Pasión por el fútbol
PC CD-ROM
442
Pasión por el fútbol
Traducido completamente al castellano.
SCi GAMES
bubball
PC CD-ROM
APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS
aDeSe TP
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3ª. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
FourFourTwo: Touchline Passion software © SCi Games Limited 2002. FourFourTwo is a registered trademark of Haymarket Consumer Magazines Limited, used by SCi Games Ltd under license. The use of real player names is approved by FifPro and its member associations.Developed by Bubball Systems Limited. Published by SCi Games Ltd.

ESPÍAS de BITS y CELULOIDE

James Bond no es el único agente secreto que ha paseado por monitores y plateas. **La brutal paranoia** motivada por la Guerra Fría hace ya mucho tiempo que **convirtió a estos profesionales** superdotados y sin apenas escrúpulos **en héroes de ficción** de una popularidad extraordinaria.

Pese a todo, hasta hace cuatro días los agentes secretos eran carne de consolas. Así que tampoco son tantos los títulos de PC dedicados a este apasionante tema. Eso sí, no han faltado juegos de acción táctica o lucha antiterrorista con su dosis de espionaje.

Vamos a remontarnos unos cuantos años atrás. 1989 vio el primer intento serio de convertir a James Bond en protagonista de un juego de PC. *007: Licencia para matar* seguía el mismo argumento que la película homónima protagonizada por Timothy Dalton. Su jugabilidad se limitaba a disparar a todo lo que aparecía en la pantalla con la ayuda de un punto de mira.

Al año siguiente, se editó un curioso producto, *Operation Stealth*. Aunque algunas ediciones incluían una imagen de Bond en la carátula, lo cierto es que su protagonista era un agente de la CIA. En esta aventura gráfica, se trataba de averiguar quién era el responsable del secuestro de un avión militar americano.

Unos años más tarde, en 1994, aparecía otra aventura, un título que no tenía nada que ver con el tipo de público al que irían destinados los futuros productos de Cryo Interactive: *KGB*. En este juego eras un recién ascendido oficial del servicio de inteligencia ruso encargado de investigar una poderosa red de tráfico de drogas en Rusia. No faltaban escenas de violencia y sexo que hacían del juego un producto para adultos.



En *Project IGI*, debías infiltrarte en edificios para recopilar información.

ENTRADOS LOS 90

En 1996 nació un clásico, *Spycraft: The Great Game*. Con la ayuda de escenas de vídeo, que por entonces eran sinónimo de juego de gran presupuesto, *Spycraft* desgranaba un estupendo argumento. Sus puzzles requerían del uso de todas las herramientas a tu alcance, incluidos enlaces a Internet, otro lujo para la época.

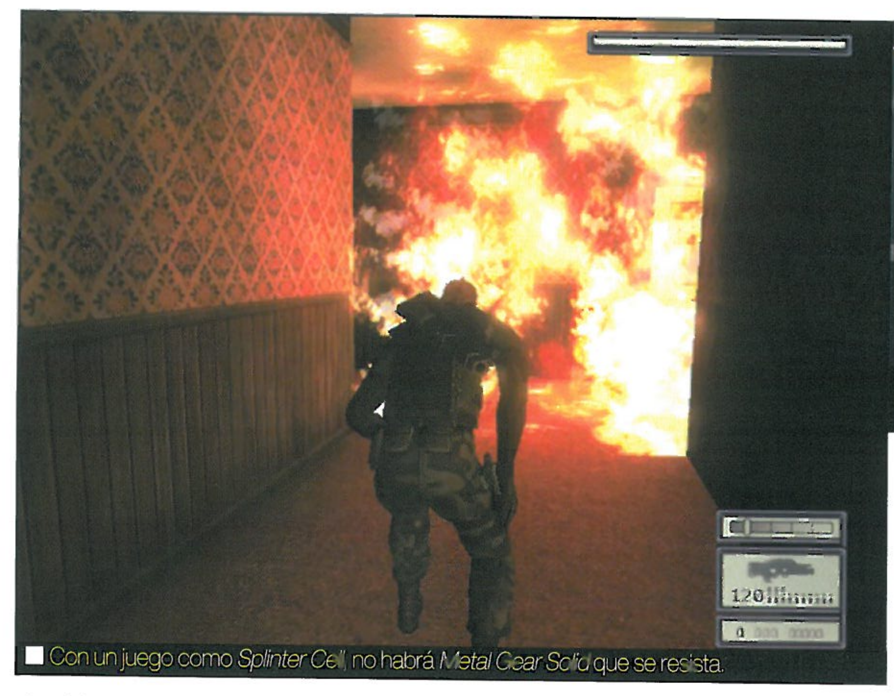
Cuando parecía que los títulos sobre espías habían caído en el olvido, en el año 2000, llegó un excelente juego de acción que sorprendió a propios y extraños. Se trata de *No*



Cate Archer no se cortaba en el primer *NOLF*: mujer de armas tomar.



Los gráficos no eran lo mejor de *Metal Gear Solid*.



Con un juego como *Splinter Cell*, no habrá *Metal Gear Solid* que se resista.

El protagonista de Splinter Cell es todo un profesional del sigilo.

One Lives Forever, un juego de acción con algo de sigilo centrado en las aventuras de una James Bond femenina que rápidamente se ganó el favor de los jugadores.

A finales de ese mismo año, llegó la tan esperada conversión de uno de los títulos estrella para consola, *Metal Gear Solid*. Lo mejor de este juego era la forma en que mezclaba a partes iguales sigilo, acción y resolución de puzzles, todo ello a un ritmo que no te dejaba ni un segundo de respiro.

El año 2001 se estrenó con *Project IGI*, un título con una línea argumental floja cuya acción con aires de realismo daba el pego. La falta de un modo multijugador y un diseño de niveles repetitivo fueron los responsables de que este juego no acabara de despegar.

LOS ÚLTIMOS DE CUBA

Unos meses más tarde apareció el desafortunado *A sangre fría*, tan anticuado como el conflicto en que se inspiraba. Como miembro del servicio británico, eras enviado a una república soviética para investigar la desaparición de uno de los tuyos. A pesar de la atmósfera cinematográfica del juego, la mezcla de acción y aventuras no cuajaba en absoluto.

El futuro más inmediato va a pertenecer al par de juegos que protagonizan este reportaje. La segunda entrega de *Project IGI* no parece que vaya a aportar grandes novedades, pero sí despierta grandes expectativas *Splinter Cell*. El juego de Ubi Soft, retrasado hasta el año que viene, parece más que una alternativa seria a *Metal Gear Solid 2*. Tiene argumentos de peso para ser una auténtica revolución: gráficos fuera de serie, algo de sigilo integrado en el marco de un conflicto internacional a gran escala y una colección de artilugios dignos de James Bond.

ESPÍAS de CINE

La gran pantalla es el territorio natural de los grandes espías. Ahora más que nunca, las películas sobre este tema están de moda, como demuestra la siguiente lista de recientes y futuros estrenos.



JUEGO DE ESPÍAS

Reparto de lujo: Robert Redfort y Brad Pitt a las órdenes del director Tony Scott. La película es una oda al patriotismo y la lealtad, pero plantea un tema interesante: ¿qué hacen los espías cuando se quedan sin enemigos?

PÁNICO NUCLEAR



No estaría mal que el juego inspirado en esta película (The Sum of All Fears) hubiese incorporado algo más de ella. Por ejemplo, su espectacularidad: bombas nucleares estallando en ciudades americanas, ataques a portaaviones, etc.



xXx

Protagonizada por el nuevo niño malo de Hollywood, Vin Diesel. La Agencia de Seguridad Norteamericana acaba de fichar a un agente tan expeditivo como los criminales a los que combate.



JAMES BOND 007: OTRO DÍA PARA MORIR

La película con la que Bond cumple sus 40 años de celuloide. Entre las caras conocidas están la de Halle Berry como nueva chica Bond y Madonna, que hace un cameo como profesora de esgrima.

AUSTIN POWERS: MIEMBRO DE ORO

La tercera de la saga. Su argumento no es que sea demasiado original: el Doctor Maligno vuelve con ansias de dominación mundial y sigue viajando a los felices 60. Tan cutre como entrañable.





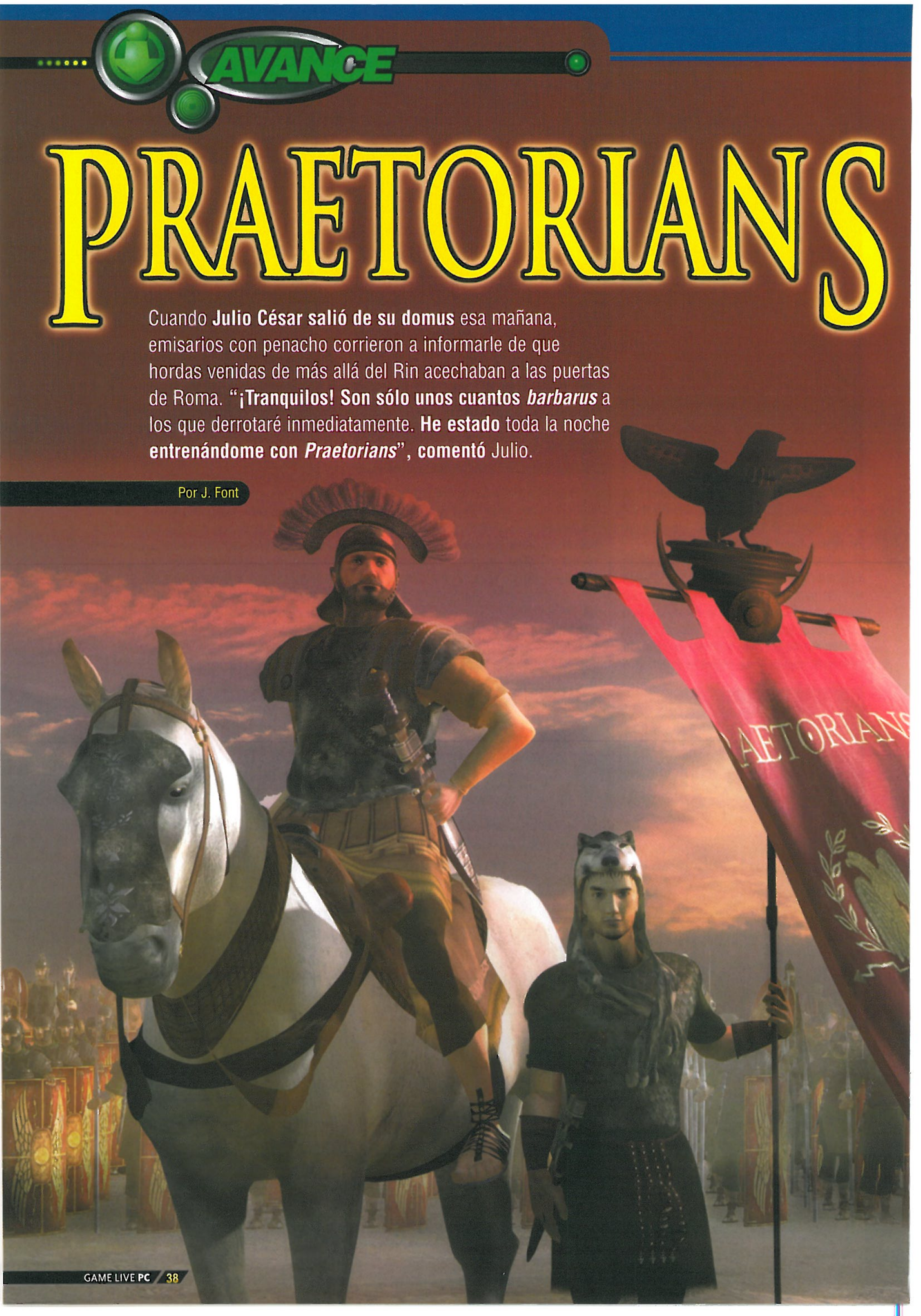
MORTADELO Y FILEMÓN

No es ninguna broma. En febrero podremos disfrutar de esta película que le pondrá rostro de carne y hueso a los populares personajes creados por Francisco Ibáñez. No faltarán a la cita Ofelia ni el Súper, jefe de la T.I.A.

PRAETORIANS

Cuando **Julio César salió de su domus** esa mañana, emisarios con penacho corrieron a informarle de que hordas venidas de más allá del Rin acechaban a las puertas de Roma. "**¡Tranquilos! Son sólo unos cuantos *barbarus*** a los que derrotaré inmediatamente. **He estado** toda la noche **entrenándome con *Praetorians*", comentó** Julio.

Por J. Font



Pues sí, estuvimos en Roma hace unas semanas. Pero no fue para asistir a la canonización de "San Josemaría", sino para que Pyro Studios nos enseñase allí una beta (muy avanzada, por cierto) de *Praetorians*. En la capital del viejo Imperio, entre vírgenes vestales y legionarios, jugamos hasta la saciedad y aún nos quedó tiempo para hablar de las excelencias del juego con Javier Arévalo e Íñigo Vinós, director del proyecto y responsable de comunicación respectivamente.

El juego contemplará la participación de tres civilizaciones: los romanos, los galos y los egipcios. Cada una de ellas estará dotada de características propias que obligarán a adoptar estrategias determinadas.

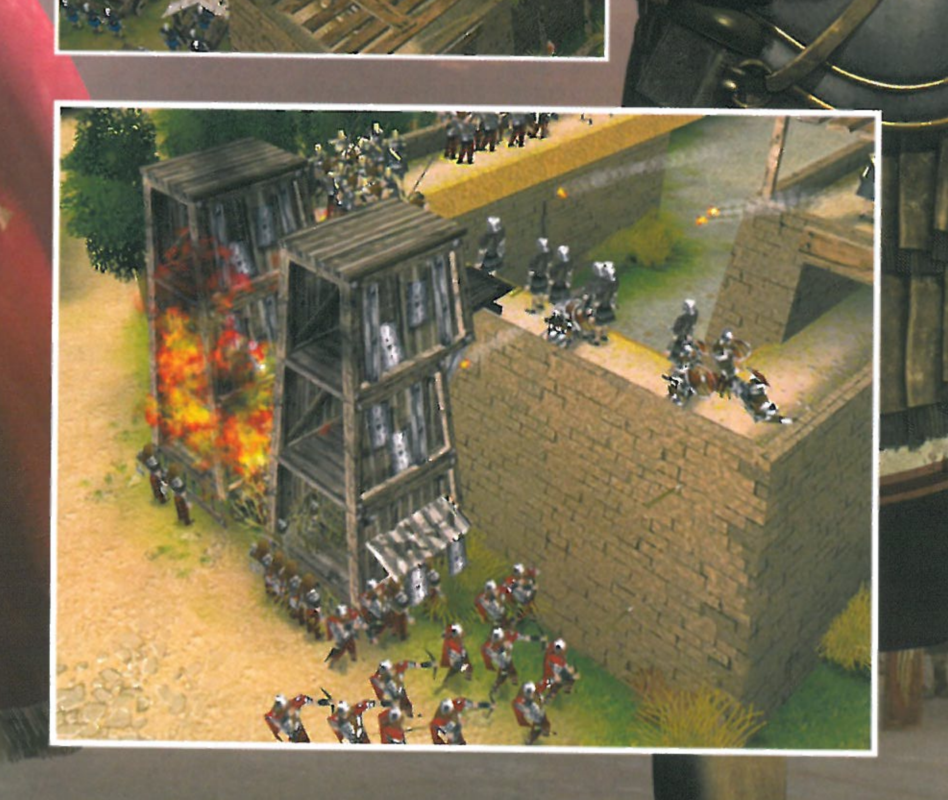
En la campaña individual, sólo puedes elegir a los romanos, pero eso va a ser un obstáculo relativo. Según explicó Javier Arévalo,"en algunas fases del juego se pueden sellar alianzas con otras civilizaciones y crear ejércitos mixtos, aunque sea de forma muy puntual". Como resultado, "podrás llegar a manejar las tres civilizaciones durante la misma campaña e incluso llegarás a enfrentarte a una facción del ejército romano en la fase de guerra civil que sigue a la revuelta de Pompeyo". Además de la completa campaña, tutoriales incluidos, podrás acceder a partidas independientes en las que será posible configurar contendientes controlados por la IA y a partidas multijugador para hasta ocho jugadores.

Guerra con cuartel

En el modo de campaña, los escenarios estarán sembrados de ciudades de las que el jugador deberá apoderarse construyendo un campamento en ellas. El siguiente paso será situar un centurión en su interior y empezar a reclutar tropas. Javier Arévalo explicó que "los pueblos no tienen una civilización por sí mismos, sino que la llegada del centurión será la que te permitirá empezar a reclutar tropas ahí". No se tratará de desarrollar intendencias complejas ni desvelar un árbol tecnológico. *Praetorians* será guerra en estado puro.

La campaña seguirá un hilo narrativo: misiones con objetivos concretos y enlazadas entre sí de forma que a veces será imprescindible que determinados personajes sobrevivan. Los progresos en el guión se irán desgranando a golpe de vídeo. Según Arévalo,"al principio de las misiones, el jugador cuenta con unas cuantas unidades y unos objetivos a cumplir. En la mayoría de ellas podrá capturar un pueblo y empezar a crear otras unidades. Otras te permiten conseguir los objetivos libremente o tendrás que hacerles frente con lo que te dé el juego". La imposibilidad de construir edificios y de obtener soldados de la nada supondrá un reto continuo.

La orografía jugará un papel esencial, ya sean las áreas elevadas o los bosques, ideales para





"LOS COMBATES ENGANCHARÁN AL JUGADOR"



Javier Arévalo es el responsable máximo de *Praetorians*. En su currículum consta el haber trabajado como jefe de tecnología gráfica de *Commandos 2* y haber trabajado en High Voltage Software como jefe de programación del *NBA Inside Drive 2000*.

GAME LIVE: ¿Cómo surgió la idea de trabajar en un juego de estrategia táctica?
JAVIER ARÉVALO: Queríamos proporcionar al jugador pleno control de un ejército y eliminar la gestión de recursos y la construcción para que pudiese centrarse en el entorno y la búsqueda de soluciones estratégicas. Y eso es *Praetorians*.

GL: ¿Qué aportará *Praetorians* al género?
J.A.: Esperamos demostrar que la estrategia de combate es lo suficientemente interesante para basar todo un juego en ella, sin distracciones innecesarias. La gestión y organización de recursos no tienen por qué formar parte de la oferta.

GL: ¿Por qué no habéis optado por un entorno cien por cien 3D?
J.A.: Porque eso suele ir en detrimento de la jugabilidad. Hemos implantado orografía tridimensional, pero preferimos renunciar a un modelado 3D de las unidades y una cámara totalmente flexible porque eso limitaría las posibilidades estratégicas.

GL: ¿Y la ausencia del habitual árbol de tecnología?
J.A.: Es otro elemento que complica las cosas. Si el jugador dispone de tecnología, tenderá a utilizar determinadas unidades (las más poderosas) y se olvidará un poco del conjunto, de la gestión global de un gran ejército, que es lo que nos interesa.

GL: ¿Cuáles son las virtudes que os permitirán competir con juegos más espectaculares y de planteamiento más convencional?
J.A.: Creemos que los combates serán tan dinámicos y darán tanto margen a la intuición estratégica que engancharán al jugador. Tal vez nuestra fórmula acabe siendo imitada.



Buscar el mejor lugar para atacar al enemigo y posicionar tus tropas será esencial.



Las adversidades climatológicas dificultarán la marcha de tus tropas.

emboscarse. Eso sí, deberás tener en cuenta que no todas las unidades pueden penetrar en una zona boscosa o que la hierba seca puede arder con facilidad. En el escenario encontrarás puentes tanto de piedra como de madera, que podrán ser erigidos o destruidos según conveniencias estratégicas. Si a ello añadimos que los gráficos se han desarrollado en tres dimensiones y será posible rotar los escenarios para obtener una mejor perspectiva o escoger entre tres ángulos de altura, es fácil concluir que al juego no van a faltarle opciones estratégicas.

Todos a una

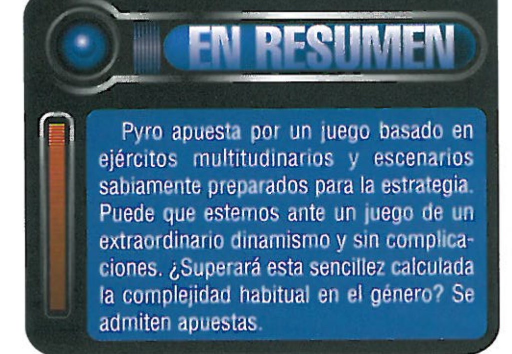
Para agilizar las cosas, controlarás grupos de unidades. Puedes definir su orientación y crear formaciones complejas, como la tortuga, empleada por los romanos para evitar los ataques con saetas. Las unidades son perfectamente capaces de cruzarse sin que se creen melés ni queden soldados rezagados.

Mentalízate de que carecerás de peones, así que tendrás que echar mano de los soldados de menor rango para construir los pocos edificios del juego así como los cinco tipos de máquinas de guerra y asedio pertinentes. Por suerte, si muere todo el pelotón destinado a la construcción de máquinas y edificios, podrás degradar a unidades superiores para que realicen esa tarea. En caso de que muera un centurión o necesites alguno adicional, podrás ascender a un soldado.

Cada civilización contendrá hasta once unidades distintas, médicos y exploradores incluidos. También dispondrás de tropas especiales para cada una de las civilizaciones. Arévalo explicó que "el objetivo de los ataques especiales era evitar que una vez plantada la batalla la cosa se reduzca a mirar cómo acaba. Por eso estamos incluyendo todo tipo de elementos tácticos que pueden decidir una batalla cuando las opciones están muy equilibradas". Estas opciones cobran una importancia especial en las partidas multijugador.

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Pyro Studios
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Febrero

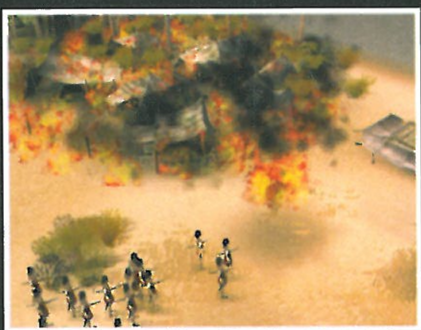


EN RESUMEN

Pyro apuesta por un juego basado en ejércitos multitudinarios y escenarios sabiamente preparados para la estrategia. Puede que estemos ante un juego de un extraordinario dinamismo y sin complicaciones. ¿Superará esta sencillez calculada la complejidad habitual en el género? Se admiten apuestas.



En la lucha cuerpo a cuerpo será difícil controlar a las unidades.



La barbacoa se les ha ido de la mano a estos egipcios.


Conseguir zonas elevadas aumentará las prestaciones de unidades de largo alcance.


Aprovechar las características del escenario también formará parte de la estrategia.


A priori, no deberás destruir demasiados edificios.

Periodistas enfrentados

Durante la presentación también pudimos probar el modo multijugador contra los diferentes enviados de la prensa internacional. Javier Arévalo ya nos había advertido de que iban a ser partidas muy dinámicas: "Es importante ser agresivo en lugar de construir múltiples defensas con las que lo único que consigues es retrasar lo inevitable". También advirtió que "hay que controlar el escenario más allá de un simple reducto". Existirán distintos modos de juego, aunque la palma se la llevan el deathmatch todos contra todos o por equipos.

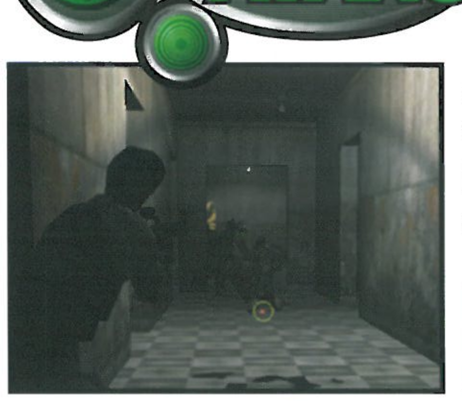
En Roma, pudimos probarlos ambos en partidas para un máximo de cuatro jugadores, aunque está previsto que la versión final soporte ocho jugadores, ya sean reales o controlados por la CPU. Javier Arévalo confirmó una característica peculiar: "Para darle dinamismo, hemos incluido el concepto de superioridad aplastante: cuando un adversario está en condiciones muy precarias, le damos la oportunidad de crear alguna tropa en un espacio de tiempo. Si no lo consigue, se acaba la partida". En cuanto se dé el pistoletazo de salida, deberás apoderarte de cuantas más ciudades mejor para conseguir un ejército lo suficientemente sólido. Pero además de conquistar, también deberás defender.

La campaña seguirá un hilo narrativo: misiones con objetivos concretos y enlazadas entre sí

Tal vez lo más divertido de *Praetorians* es que va a permitirte probar todo tipo de combinaciones. Estrategias en apariencia descabelladas tal vez te resulten útiles, todo será cuestión de tener ideas creativas y atreverse a ponerlas en práctica. Gracias a esta flexibilidad, el juego de Pyro puede convertirse en todo un referente para la estrategia de combate.


Una buena planificación previa a la batalla será decisiva.





¿Otro juego de **acción táctica**? Pues sí, pero éste pertenece a **una saga irregular pero con solera**. Además, recuerda a **una de las películas de acción de más éxito** de los últimos tiempos. Y está **ambientada en exóticas ciudades** del Cuerno de África.

Delta Force BLACK HAWK DOWN

Por J.J. Cid

Novalogic fue una de las primeras compañías en desarrollar un juego basado en el manejo de fuerzas de élite. La saga *Delta Force* nos mostró lo estimulante que podía llegar a ser manejar un pequeño grupo de combatientes en territorio enemigo. Su primera entrega sorprendió y agradó en igual medida gracias a su inteligente diseño de la acción y a su espectacular puesta en escena. Las tarjetas aceleradoras aún no eran de uso común y la tecnología Voxel utilizada en el motor del juego era capaz de representar entornos difíciles de ver en juegos de la época.

Novalogic creó la segunda parte del juego utilizando la misma técnica gráfica. Pero por aquel entonces, las tarjetas aceleradoras 3D sí estaban afianzadas en el mercado. El motor basado en píxeles volumétricos de Novalogic cargaba todo el trabajo en el procesador obviando las posibilidades que otorgaba el nuevo hardware. Así, para que *Delta Force 2* funcionase en óptimas condiciones, era necesario un equipo al alcance de muy pocos. Para colmo, el resultado gráfico conseguido era inferior a otros juegos que sí que hacían uso de las nuevas posibilidades.

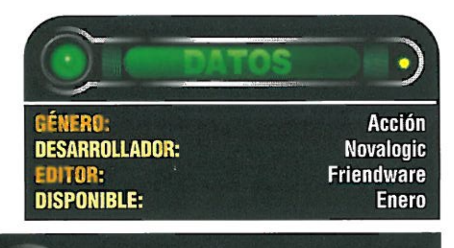
Problema resuelto

El tiempo ha transcurrido y Novalogic ha sabido combinar las dos técnicas gráficas para conseguir un motor versátil. Ya lo demostró en *Land Warrior*, la tercera entrega, y la cosa volverá a mejorar en este *Black Hawk Down*. Si a esto sumamos que la acción se ha ubicado en un conflicto actual y se ha bautizado el juego con el nombre de una de las películas bélicas más impactantes de los últimos años, el resurgir de la serie parece más que cantado.

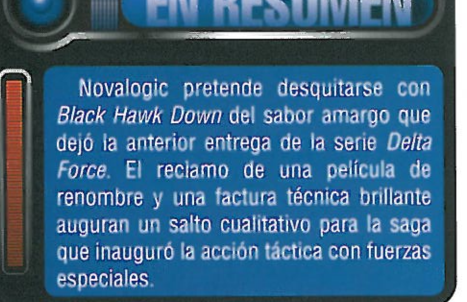
El conflicto vivido a principios de la década pasada en Somalia servirá como trasfondo del juego

Aunque pueda parecer lo contrario, *Delta Force: Black Hawk Down* no es el juego oficial de la película rodada por Ridley Scott, sino que se basa en la novela de Mark Bowden que inspiró la película. Además, lleva el conflicto mucho más allá de la famosa misión del helicóptero derribado. Novalogic ha contado con el asesoramiento de especialistas en tácticas de las Fuerzas Especiales para crear una sucesión de misiones de lo más realista dentro de un entorno lo más creíble posible.

El conflicto civil vivido a principios de la década pasada en Somalia servirá como



DATOS	
GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Novalogic
EDITOR:	Friendware
DISPONIBLE:	Enero



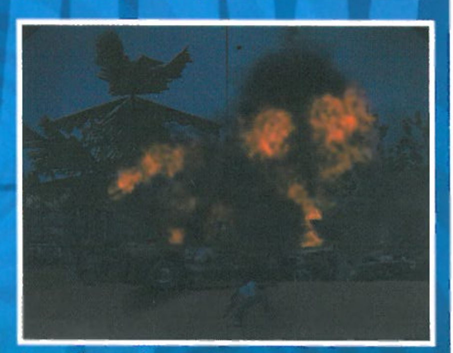
EN RESUMEN

Novalogic pretende desquitarse con *Black Hawk Down* del sabor amargo que dejó la anterior entrega de la serie *Delta Force*. El reclamo de una película de renombre y una factura técnica brillante auguran un salto cualitativo para la saga que inauguró la acción táctica con fuerzas especiales.



Caída del helicóptero. En pocos segundos, estaremos literalmente rodeados.

Nada mejor en estos juegos que el uso de artillería pesada.



Las distancias se hacen cortas con el fusil de precisión.



En algunas misiones tendrás que custodiar el envío de alimentos a la población civil.



Un soldado de élite debe estar preparado a cualquier hora del día.

trasfondo. En él, las fuerzas de élite norteamericanas actuaron en las calles de Mogadiscio y otras ciudades somalíes. Así pues, la introducción de un entorno urbano obliga a modificar las ya conocidas tácticas de grupos de asalto típicas de la saga.

Guerra Moderna

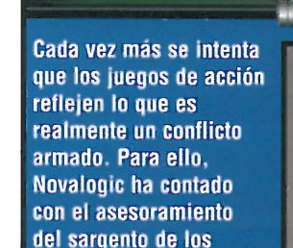
La correcta representación de las misiones de la denominada "guerra moderna" es uno de los principales objetivos de esta entrega. Los combates a corta distancia en agobiantes calles, unidos a los habituales enfrentamientos con apoyo de armas pesadas, serán la tónica general en las misiones.

En este tipo de juegos, la IA tanto de enemigos como aliados determina en gran medida el grado de satisfacción que nos causará cumplir las misiones asignadas. En la última versión que tuvimos ocasión de probar, este aspecto estaba aún algo descuidado, pero nos prometieron que es uno de los elementos que están puliendo en la recta final del proceso de desarrollo.

El entorno gráfico promete ser asombroso, ya que aprovechará las posibilidades de la nueva hornada de chips gráficos aparecidos en los últimos meses. El aspecto visual que se está queriendo dar es similar al conseguido por Slawomir Idziak, director de fotografía de la película, el cual logró representar magistralmente el impresionante ambiente africano en cada una de las escenas.

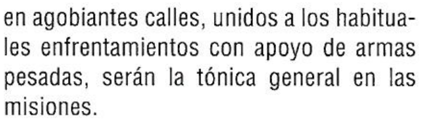
Como en todos sus juegos, Novalogic pondrá a disposición del jugador su servidor de partidas NovaWorld, lo que asegurará una forma rápida y sencilla de encontrar partidas multitudinarias a nuestro gusto. Además de todo esto, hay que añadir que el juego llegará perfectamente traducido y adaptado al castellano, aunque, como en otras muchas ocasiones, esto acarreará un retraso añadido con respecto al lanzamiento del juego en otros países.





UN INFIERNO REAL

Cada vez más se intenta que los juegos de acción reflejen lo que es realmente un conflicto armado. Para ello, Novalogic ha contado con el asesoramiento del sargento de los Rangers americanos John Collet, que participó en la operación en la que se basa la película de Ridley Scott. En la presentación a la prensa del juego, Collet contó sus experiencias bélicas durante el despliegue de unidades especiales estadounidenses en la ciudad de Mogadiscio (Somalia). Especialmente dura fue una misión que debería haber durado poco menos de una hora y que se convirtió en una pesadilla en la que perecieron 18 de sus compañeros.



HIGHLAND WARRIORS

Te quitarán todo lo que tengas, pero jamás la libertad. Los escoceses llegan de nuevo a tu disco duro, esta vez gracias al juego de Soft-Enterprises. **Estrategia** en tiempo real **de toda la vida con** ciertas **ganas de enseñar** historia al respetable.

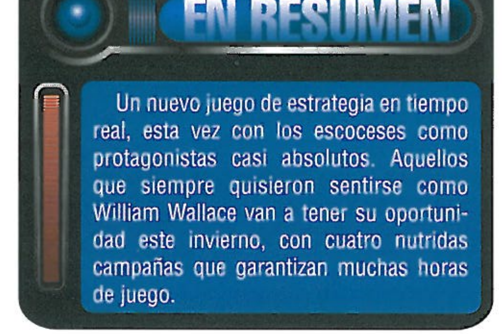
Por X. Pita

No es la primera vez que los escoceses, esos alocados personajes de falda a cuadros, toman por asalto los monitores. Hace más de dos años se colaban en nuestro universo virtual vía *Braveheart*, un intento más bien fallido que mezclaba poco rigor histórico con aún menos jugabilidad. Soft-Enterprises ha decidido enterrar el mal recuerdo de *Braveheart* para tomar las formas de la estrategia más clásica y crear un juego que, partiendo de una realidad determinada, combine la jugabilidad de siempre con cierta dosis de realismo.

La versión previa a la que hemos tenido acceso deja entrever un juego de estrategia en tiempo real con pocas concesiones a la vanguardia, ya que se repiten los conceptos de siempre: gestión de recursos y batallas. Estas últimas ni son tan masivas como en cualquier título de los *Total War* ni tan reducidas como en *Battle Realms* o la tercera parte de *Warcraft*.



DATOS	
GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Soft-Enterprises
EDITOR:	Data Becker
DISPONIBLE:	Diciembre



EN RESUMEN

Un nuevo juego de estrategia en tiempo real, esta vez con los escoceses como protagonistas casi absolutos. Aquellos que siempre quisieron sentirse como William Wallace van a tener su oportunidad este invierno, con cuatro nutridas campañas que garantizan muchas horas de juego.



Los personajes no parece tan detallados como en otros ETR de nueva generación.

Escocia eterna

El juego te situará en el conflicto que se desarrolló en tierras escocesas alrededor del año 1300, cuando el rey inglés Eduardo I, conocido con el poco halagüeño sobrenombre de "Martillo de los escoceses", ocupa las tierras del Norte con intención de ampliar su reino. Es una época de batallas y lucha por la independencia que ha llegado a nosotros mitificada a través de héroes de oscura biografía.

Gráficamente, *Highland Warriors* presentará un pulcro aspecto de ETR de nueva generación. Adiós a las dos dimensiones. El juego va a moverse en un entorno realizado totalmente en 3D gracias al motor de fabricación propia bautizado como ATLAS. Aunque el detalle de los personajes no tendrá la riqueza de otros juegos de reciente publicación, el apartado visual del juego va a ser, al menos, correcto.

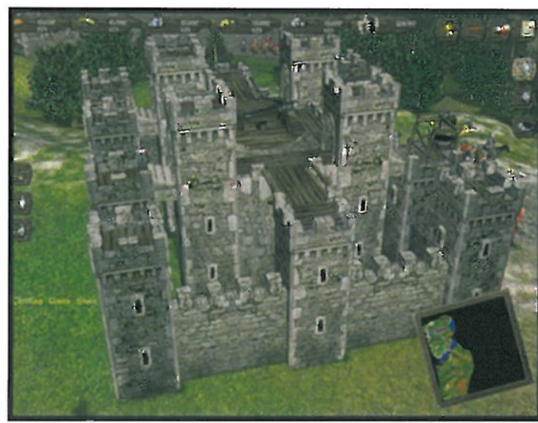
De un tiempo a esta parte, estamos viendo cómo los juegos de estrategia toman ciertos elementos de otros géneros, casi siempre del rol. *Higland Warriors* también se hace eco de esta tendencia. Las unidades podrán ir ganando nuevas habilidades a medida que sumen puntos de experiencia, lo que se traducirá en una mayor efectividad de las unidades militares en batalla y una mayor rendimiento económico en el caso de los campesinos.



Explorar será necesario, aunque los riesgos no serán pocos.

La interfaz es tan clásica que asusta. Selección de las unidades mediante clic izquierdo o bien encuadrándolas en grupos y órdenes de movimiento a través del clic derecho. Puede que el aspecto se depure en la versión final, pero a día de hoy la pantalla de *Highland Warriors* sufre de superpoblación


Deberás mantener las arcas de tu pueblo razonablemente llenas.


Algunos castillos serán poco menos que inexpugnables.


Las unidades montadas son muy útiles para realizar ataques sorpresa.


La cantidad de botones en pantalla puede parecer excesivo.


Tendrás que protegerte bien para evitar sorpresas desagradables.

de botones. El resultado final es el de una interfaz de aspecto un tanto complicado. La mitad de los iconos presentes en la pantalla acaban por perder toda su utilidad, bien porque brindan opciones que jamás usarás o bien porque es probable que el jugador se acabe decantando por los atajos de teclado.

Épica oscura

Serán un total de treinta misiones divididas en cuatro campañas históricas que te llevarán de paseo por esta época oscura y convulsa. Podrás manejar tres clanes escoceses, cada uno con sus propias características, y al ejército inglés.

Las posibilidades estratégicas variarán en función del clan con el que juegues

Las posibilidades estratégicas variarán en función del clan con el que estés jugando en ese momento. Por ejemplo, los MacDonald, gracias a su contacto e intercambio de conocimientos con los ingleses, poseen un desarrollo tecnológico muy elevado, lo que les permitirá un mejor uso de la maquinaria de guerra. En cambio, los MacKay se encuentran en un estado casi primitivo. Se trata de un clan pagano que posee grandes poderes de tipo mágico. Esto quiere decir dos cosas, que te tendrás que amoldar tu estilo de juego y que *Higland Warriors* también se mete de pleno en el territorio de la fantasía. Aun cuando los hechos y los héroes están sacados de los libros de historia, también habrá unidades con poderes mágicos, como los magos y los hechiceros. El objetivo parece claro: dotar al juego de la mayor variedad posible.

La jugada se redondeará con un editor de misiones para mayor solaz del usuario con ínfulas de diseñador de niveles y un apartado multijugador que permite partidas con hasta ocho usuarios vía Internet o LAN. *Highland Warriors* posee todas las características para engrosar la fila de juegos de estrategia en tiempo real que se mueven en la liga de lo correcto. No pretende cambiar el género, pero tampoco se alistará en el ejército de lo mediocre. Y eso ya es bastante.

EL GRAN HÉROE ESCOCÉS



Nacido en 1272, William Wallace es una de esas figuras históricas que han llegado a nuestros días envueltas en un halo de mito. Líder indiscutible de los escoceses que luchaban contra el dominio británico, Wallace comandó a un grupo de tropas en su lucha contra Eduardo I. En la batalla de Stirling, los hombres de Wallace, unos 5.000, derrotaron al ejército inglés, que contaba con unos 55.000 soldados. Mel Gibson llevó su vida al cine en *Braveheart*. A partir de ese momento, el héroe escocés se convirtió en un personaje conocido mundialmente.

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

Battle for Europe

Microsoft ha dejado pasar dos años antes de aventurarse de nuevo en la simulación aérea de combate a gran escala. **La beta que hemos probado da una idea bastante precisa** de cómo será el nuevo *Combat Flight Simulator*, **aunque ni mucho menos despeja todas las dudas.**

Por E. "Tuckie" Artigas

DATOS

GÉNERO:	Simulación
DESARROLLADOR:	Microsoft Game Studios
EDITOR:	Microsoft
DISPONIBLE:	Noviembre

EN RESUMEN

Microsoft nos prepara un *CFS3* con muchas novedades, pero tendremos que esperar a evaluar la versión final para ver si realmente valen la pena o no. Entonces se verá si las nuevas opciones on line o los cambios en aspectos puntuales marcan una clara diferencia o se quedan en pura cosmética.

Próximo a su fecha de lanzamiento, *Combat Flight Simulator 3* llega, como es habitual en Microsoft, cargado de marketing. Se anuncian grandes mejoras, pero mejor no nos centremos sólo en lo nuevo y veamos paso a paso en qué consiste esta tercera entrega de este notable simulador.

En primer lugar, el teatro de operaciones vuelve a ser el europeo, como en el primer *CFS*, aunque ahora se han añadido nuevos aviones, hasta 34 en total. Y no sólo cazas, sino también bombarderos. En estos últimos, nos podemos situar en cualquier puesto disponible (excepto el del navegante), desde el piloto hasta el último artillero pasando por el bombardero.

Motor y al aire

Nada más entrar en el simulador, vemos que la interfaz gráfica nos muestra el avión que pilotaremos, con el piloto apostado a su lado y moviéndose nerviosamente. Empezamos por escoger el vuelo libre para comprobar en qué estado está la beta. Las cabinas van a



Las nubes tendrán un aspecto algo más creíble que en CFS2.

ser totalmente en 3D y parecen pulcras recreaciones históricas. También se ha cuidado muy bien el modelo gráfico del aparato, con unas texturas acordes al nivel de reflejos y luces. La reproducción del terreno parece buena desde las alturas, pero no es tan creíble al volar cerca del suelo. Sobre el modelo de vuelo de los aviones, mejor esperamos a la versión final para evaluarlo en

Las cabinas serán todas en 3D. Se acabaron los paneles planos.


Algunos aviones explotan de forma un tanto anárquica.


Las inclemencias del tiempo serán sólo visuales y apenas afectarán al vuelo.

LOS AVIONES MÁS RAROS



Esta entrega de la saga *CFS* recupera un poco del sabor del gran clásico de 1992 *Secret Weapons of the Luftwaffe*, en el que también estaban disponibles aviones relativamente raros para su época. En el nuevo simulador de Microsoft, no sólo aparecen los reactores alemanes Me-262 y Go-229, sino también aparatos como el P-80 americano o el Vampire británico. En cuanto a aviones con motor a pistón, están disponibles el veloz Do-335 alemán y el cancelado XP-55 americano. Todo esto da pie a numerosas misiones basadas en cómo hubiera sido la guerra en Europa de haberse prolongado.

detalle. El de la beta no es, desde luego, tan real como anuncia Microsoft.

Una vez acostumbrados al sencillo manejo de cada avión, tendremos la opción de pasar a un combate rápido. El modelo de daños, aún inacabado, recuerda al de *CFS2:* se apreciarán pequeños agujeros de bala e incluso veremos cómo se desgajan grandes partes del avión. La balística parece que también está en retoque, por lo que esperaremos a ver la versión final.

En cuanto a las vistas desde la cabina, cabe recalcar que si no se utiliza la vista padlock, difícil lo tendremos para seguir con la vista al enemigo en combate. Pero, como en *CFS2,* se están incluyendo toda suerte de ayudas para los pilotos noveles, como flechas que señalan dónde está el enemigo o mapas tácticos a vista de pájaro.

La mayor parte de misiones de la campaña van a ser de ataque al suelo

Superada la prueba del combate aéreo, pasamos a realizar algunas misiones sueltas. Empezamos a ver mejoras respecto otros *CFS*. Por ejemplo, cuando saltamos de un evento del vuelo a otro para entrar en acción más deprisa, ahora se gasta combustible (no como antes, lo que permitía volar largas misiones sin apenas gasolina). Los objetivos de cada misión parecen claros y concisos, y por lo general no resultarán difíciles de cumplir.

Campaña "activa"

Después de todo esto estamos preparados para echarle un vistazo a cómo será la campaña. Tendremos que crear o escoger un piloto, que evolucionará de acuerdo a nuestras habilidades, mejorando en resistencia o en agudeza visual. Se tratará de cuidar muy bien de él, puesto que, si muere, la campaña habrá terminado. Para nuestro piloto, también escogeremos una carrera a seguir, en función del país al que pertenezca (EE.UU., Gran Bretaña o Alemania), o del tipo de aviones que pilote (cazas o bombarderos).

Ya dentro de la campaña, se nos mostrará la línea del frente. Arrancará en 1943 y escogeremos una zona donde volar. Es destacable el hecho de que la mayoría de misiones de la campaña van a ser de ataque al suelo, aunque pilotemos cazas. Misión a misión, acumularemos puntos de experiencia y de prestigio, que podremos cambiar por mejores habilidades o incluso por un ambicioso plan de ofensiva terrestre. Puede parecer que esta campaña es dinámica por cómo se desarrolla, pero Tucker Hatfield, jefe del equipo de desarrollo de *CFS3*, prefiere calificarla de "activa" y no de "dinámica", destacando así que podrán controlarse factores tanto estratégicos como tácticos.

El apartado on line va a ser tal vez el más novedoso de *CFS3*, ya que se anuncian mejoras como la posibilidad de tripular un bombardero en grupo, con los diferentes jugadores repartidos por los distintos puestos. También están previstas campañas on line persistentes. Todo esto sin olvidar combates rápidos, como los existentes en *CFS2*, o misiones para volar de forma cooperativa. Visto en conjunto, podría ser un buen simulador, pero el estado de la versión que salga a la venta tendrá la última palabra.





ANÁLISIS A LA CONTRA

DIVINE DIVINITY

De acuerdo, tiene un nombre horrible y sus gráficos 2D empequeñecen al lado de las impresionantes 3D de *Dungeon Siege*, pero bajo esa dura cáscara de juego de rol de la vieja escuela se esconde una de las propuestas más divertidas en lo que llevamos de año. Su receta consiste en mezclar el nivel de detalle y la profundidad argumental de *Baldur's Gate* con la jugabilidad de *Diablo*. ¿El resultado? Un grado de interacción con los personajes no jugadores inédito hasta hoy. Esto permite, entre otras cosas, mercadear, intercambiar objetos y mantener conversaciones en las que es posible elegir la respuesta que más nos plazca. A todo esto hay que sumarle una cantidad industrial de misiones secundarias, la posibilidad de hacer pausa en los combates y un entorno en el que casi cualquier objeto es manipulable. Creo que el analista del juego debería entender que es mucho más que un simple refrito de *Diablo*. Mi puntuación: un 8.

Cristina Condom. Girona

Envíanos tu texto por carta indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre a Game Live - C/ Mestre Nicolau 23, Entlo. - 08021 Barcelona o mediante e-mail a gamelive@ixo.es indicando análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS



Mes de festejos, de apuestas y de juegos grandes. Pero también de catástrofes como las sufridas por el pie izquierdo de Sánchez, que se fue a Madrid a jugar un amistoso y volvió con rotura fibrilar en un gemelo y microrrotura en el talón de Aquiles, o el ordenador de Font, el segundo que arde por estos pagos en los últimos meses. Será que llega el frío.

Lúa Cid, nacida en Móstoles el 9 de septiembre.

Faltan cuatro semanas:

Bueno, Cid se ha dignado a enviarnos una foto de su recién nacida hija Lúa, el pequeño elfo de que os hablábamos el mes pasado. Como él mismo dice, se trata de una niña sana, dormilona y que por suerte ha salido a su madre. Ahora pesa algo más de cuatro kilos y mide sus casi 53 centímetros.

Faltan tres semanas:

Sánchez Júnior se ha roto el tendón de Aquiles en un partido de fútbol entre equipos de empresa: distribuidores de software contra humildes plumillas. Excusa perfecta para tomarse un par de semanas sabáticas que tal vez dedique a poner un poco de orden en su vida, que falta le hace.

Faltan dos semanas:

Quinto aniversario de nuestra gloriosa editorial que Dios guarde muchos años. Por supuesto, toca celebrarlo por todo lo alto, alquilando un local, luciendo americana y borceguíes limpios y dejándose los restos del hígado en la preceptiva barra libre. Nava, como de costumbre, rompe moldes.

Falta una semana:

Nava se juega una cena con Echarri a ver cuál de los dos iba más sobrio en la mítica fiesta. Por supuesto, testigos imparciales confirman la trompa etílica de Nava. En plena resaca nos enteramos de que *Prometeo*, un corto de animación en el que ha participado Sánchez Sénior, opta al Premio Infografía en España de ArtFutura 2002.

Hora cero:

Mes accidentado para el siempre competente coronel Font. No sólo se vio envuelto en los fastos de la canonización de Escrivá de Balaguer el fin de semana que le tocó pasar en Roma, sino que vuelve a tiempo de ver cómo arden la fuente de alimentación y el disco duro de su PC. En fin.

JUGADORES HABITUALES

J. FONT

S. SÁNCHEZ

G. MASNOU

E. ARTIGAS

J.J. CID

A. JIMÉNEZ

J. RIPOLL

M.A. GONZÁLEZ

X. PITA

A. GUERRA

EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Buenos, feos, malos. De eso siempre hay en casi cualquier juego que se precie. Porque los juegos reproducen la vida en sus aspectos más esquemáticos, y la bondad, maldad y belleza son indicadores que entran en casi cualquier esquema.



EL BUENO

Luego la idea sería perfeccionada por socialdemócratas y demás ralea, pero Robin Hood fue el primero en considerar que estaba bien tomar de los ricos para darle a los pobres. La madre Teresa de Calcuta hubiese estado de acuerdo con tan considerado e impecable argumento.



EL FEO

La Tierra Media está llena de gente fea. Tal vez Gandalf mejoraría bastante si se vistiese un poco mejor, se afeitase y utilizase Farmatint, pero lo de Frodo, Golum, el Balrog y la inmensa mayoría de los habitantes del universo de Tolkien empieza a ser de juzgado de guardia.



EL MALO

Algunos le consideran un gamberrete inofensivo, pero cualquiera que haya seguido su trayectoria sabe que Taz es uno de los casos de falta absoluta de civismo más extremados del siglo XX. Este rebelde peludo y sin causa es de los que arrasan con todo a su paso porque sí, por pura maldad, pura incontinencia.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:



Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.

Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.

Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 3D.

Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.

En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.

Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.

Si tiene o no restricciones de edad.

Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.

Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.



ASÍ PUNTUAMOS

En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se edita "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Digital Extremes/Epic Games • EDITOR: Infogrames • PRECIO: 54,99 €

Tras numerosos retrasos, **a finales de septiembre se colgó en Internet la primera demo** oficial de *Unreal Tournament 2003*. Se produjeron **más de millón y medio de descargas** y se multiplicaron los mensajes en foros comentando las virtudes y defectos de los pocos mapas que tenía la demo. Quizás sea sólo producto de la histeria o el fanatismo, pero en cualquier caso, son **reacciones que sólo despiertan los juegos grandes** de verdad.

Por J. Ripoll



UNREAL TOURNAMENT 2003

Eran las Navidades de 1999 y nevaba en casi todas partes. Ese periodo de tradicional amor y felicidad se convirtió en paisaje de insultos y griterío desmedido por la publicación de los dos últimos juegos que han aportado avances tecnológicos importantes. El primero en llegar fue *Unreal Tournament*. Poca gente apostaba por él, ya que días más tarde ese dinosaurio que todo lo devora llamado id Software tenía que lanzar la tercera parte de *Quake*, orientada también al modo multijugador. Ambos se situaron años luz por encima de la competencia y las Navidades del 99 acabaron con la comunidad del PC dividida en dos mitades irreconciliables.

Ahora, a mes y medio de las Navidades del 2002, las facciones no son tan marcadas. Sería estúpido dictar sentencia, ya que a fin de cuentas son juegos diferentes. Sí, ambos tienen el mismo planteamiento básico, pero la manera en que lo desarrollan poco o nada tiene que ver. Combates pausados donde la estrategia puede a la destreza con teclado y ratón frente a matanzas frenéticas que a unos





Teletransportarte es la solución más efectiva en las partidas en que has de capturar la bandera enemiga.

les sirve para descargar tensión y a otros para acumularla.

Estas formas distintas de entender lo que debe ser un arcade multijugador se dan la mano en el nuevo *UT*. Se trata de una secuela que puede enterrar guerras sin sentido y conciliar a *quakers* y *unrealers*, ya que ambos verán colmadas gran parte de sus aspiraciones cuando disfruten en profundidad de esta joya diseñada por Digital Extremes y Epic Games.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PIII 700; 128 MB de RAM

Recomendado: PIV 1,4 GHz; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador

Un mismo PC: ✗ — LAN: 64 — Internet: 64

Idioma — Textos de pantalla: español — Voces: español

VEREDICTO

UT2003 es un gran juego con una gran limitación: unos requisitos demasiado elevados que reducirán su popularidad. A pesar de ello, estamos ante el arcade multijugador que todos hemos soñado durante los últimos años. Ágil, variado y espectacular. Sin duda, un entretenimiento casi perfecto.

8,5

Los límites de la realidad

Primer aviso: si a tu ordenador se le acabó la garantía hace unos meses, olvídate de jugar a más de 10 frames por año. Hasta que aparezca un parche que aún está por anunciar, *UT2003* da serios problemas incluso a los poseedores de algunas tarjetas GeForce (1 y 2). Es cierto que las posibilidades de configurar los gráficos del juego son numerosas, pero ese exceso de apartados no hace más que confundir al usuario y aburrirlo en la búsqueda de una combinación imposible de detalles altos, bajos o medios.

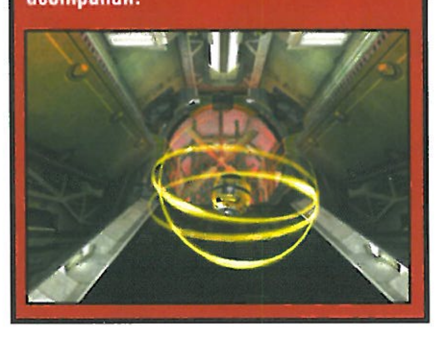
Quienes criticamos en su día el desprecio total de la partida individual en el primer *UT* ahora debemos guardar silencio. En esta ocasión, se ha creado un modo historia en el que, solo o junto a compañeros controlados por el ordenador (bots), luchas para convertirte en el mejor cibergladiador de la galaxia en distintas modalidades.

Más directo que su predecesor, UT2003 agradará incluso a los amantes de Quake III

Por lo dicho hasta ahora, nada nuevo tras el monitor. La verdadera novedad viene dada por el carácter de liga deportiva que se ha pretendido dar al juego. A medida que sumas victorias, puedes ir adquiriendo mejores bots para tu equipo mediante canjes selectivos. La gran variedad y el cuidado diseño de todos los modelos del juego (desde esperpénticos payasos a soldados egipcios), así como la depurada IA, hacen mucho más atractiva esa disposición de equipos.

LA MEJOR APUESTA

UT2003 incorpora un nuevo modo de juego que puede llegar a convertirse en todo un clásico. Se trata de la Carrera de Bombardeo, un juego por equipos. Dos bandos deberán luchar por llevar una pelota situada en el centro del mapa a la portería de la base contraria. Cuando te haces con la pelota, tu arma pasa a ser un lanzabolas. Apretando el disparo secundario, podrás pasarle la bola a uno de tus compañeros, mientras que con el disparo principal lanzas la bola en línea recta. Los puntos obtenidos variarán dependiendo de si el poseedor de la pelota atraviesa con ella la portería. Si lo hace, su equipo suma 7 puntos. Si sólo dispara la bola, los puntos serán 3. Este modo tiene muchos números para desbancar al habitual CTF y más si tenemos en cuenta los extraordinarios siete mapas que lo acompañan.



Pese a todo, la Liga de Campeones es en esta versión poco más que un esbozo de lo que probablemente se podrá ver en futuras entregas. Quizás para *UT2005* se den cuenta de que ésta es la senda buena y tomen nota de cierta obra maestra que hace más de una década diseñaron los Bitmap Brothers: *Speedball*.

El tono de competición deportiva en que el gol es muerte y el sudor es sangre se extiende al modo natural del juego, el multijugador. Y se hace patente, de forma muy especial, en ese gran descubrimiento de




Algunos niveles parecen sacados de una película de la saga *Alien*.


Determinados trampolines te catapultan a lugares realmente curiosos.


Es conveniente memorizar los lugares donde conseguir el mejor armamento.

nombre Carrera de Bombardeo. Junto a él, están presentes todos los modos clásicos de juego: Deathmatch en solitario o por equipos, Dominación, Capturar la Bandera y... ¿Asalto? No, el modo asalto ha pasado incomprensiblemente a mejor vida.

De todos modos, en los combates de *UT2003* no hay lugar para tiempos muertos o estrategias varias. La lucha suele ser instantánea, facilitada por el aumento de plataformas de salto inmediato en lugar de los ascensores tradicionales, así como un nuevo diseño de armas que invita a dar prioridad a la puntería y la precisión sobre la destrucción masiva.

La IA de los bots ha sido mejorada hasta convertirlos en máquinas casi perfectas

Campos de batalla ampliados

Si *UT* destacaba por sus escenarios variados que rehuían cualquier tipo de patrón temporal, el juego de Epic Games, como cualquier secuela que se precie, ofrece una doble ración. No sólo podemos encontrar castillos medievales y bases futuristas, sino que el antiguo Egipto vive en armonía con paisajes poblados por rascacielos espectaculares a mitad de trayecto entre *Regreso al futuro II* e *Inteligencia Artificial*.

La diversidad de niveles va más allá de la pura estética. Hay metros y metros cuadrados de paisajes con nieve y también pequeños puzzles de pasillos, algunos con gravedad variable. En definitiva, elementos que hacen de cada mapa un mundo propio. Entre los ya vistos y los que restan por ver, son 37 mapas los que incluye el juego, una cifra algo decepcionante que a buen seguro la comunidad de jugadores hará crecer gracias a los numerosos kits de diseño incluidos.

Hasta que los primeros mapas amateur de dignidad aceptable aparezcan en Internet, tendrás tiempo de estudiar a conciencia los que se ofrecen en el juego. Eso sí, la búsqueda de escudos escondidos o ítems que den invisibilidad o aumenten tus defensas puede resultar tan fructífera como la busca del Santo Grial. Toca olvidar esos escudos que daban a su poseedor una clara ventaja frente al resto de rivales, ya que ahora se lleva la ingestión masiva de pastillas. Sí, has leído bien. Consigue 100 cápsulas de adrenalina y podrás elegir un poder especial (invisibilidad, rapidez, defensa o ataque). Se trata de una incorporación más que acertada, que dará a los combates un mayor equilibrio.

Las mejoras conceptuales de esta secuela deben considerarse como su mayor logro, aunque no el único. La calidad gráfica, gracias al nuevo motor de Epic, amplía el límite de realismo que hasta ahora se creía posible. Los reflejos del agua, los árboles y plantas de los escenarios y los efectos de luz son extraordinarios. También la remodelada física de los personajes resulta espectacular; podemos ver cuerpos colgados de un precipicio o cadáveres rodando escaleras abajo. Tampoco se quedan atrás las mejoras en el código de red, permitiendo que, pese a la


Los escenarios suelen incluir tanto zonas internas como externas.


El nivel de detalle del entorno es realmente espectacular.



Escoltar a tus compañeros cuando llevan la pelota es de lo más divertido.

ARMAS PARA LA NUEVA TEMPORADA

En Epic Games han seguido la máxima de "si va bien, no lo toques" en lo que al diseño de armamento se refiere. Los jugadores del viejo *Unreal Tournament* se sentirán muy familiarizados con el arsenal que tienen en esta ocasión. Pese a todo, las diferencias son mayores de las que parecen tras un primer contacto.

ENFORCER VS. RIFLE DE ASALTO



Tu primera arma es ahora una ametralladora con lanzagranadas de distancia regulable como disparo secundario. Es mejor que la pistola con la que nos defendíamos al principio en *UT*.

DESTRIPADOR VS. ESCUDO



El lanzador de sierras alocado, el arma más criticada de la primera entrega, ha desaparecido. En esta ocasión, dispones de un fusil que proyecta un escudo protector útil frente a armas poco potentes.

ASMD VS. RIFLE DE CHOQUE





En el nuevo ASMD resulta más fácil realizar un combo. Apunta al objetivo, pulsa el disparo secundario y luego dispara plasma con el principal. Esto y la mirilla láser la convierten un arma muy apreciada.

PULSE GUNN VS. ENLAZADORA





Su nuevo diseño resulta bastante impersonal, aunque su láser verde sigue siendo tan efectivo como antes. Eso sí, en los grandes escenarios exteriores, su utilidad puede verse reducida.

BIO-RIFLE





Arma de evasión por excelencia. Sirve para minar el terreno al enemigo y, en ese terreno, sigue siendo tan eficaz como siempre. En esta ocasión ha ganado en tamaño y en velocidad de disparo.

MINIGUN



Otro clásico que apenas sufre modificaciones. Con un disparo secundario tan espectacular como lento, sólo es recomendable para distancias medias y poseedores de buena puntería.

FLAK CANNON



El arma preferida de muchos ha ganado en potencia. Gracias a las meoras en la física del juego, los clavos se dispersan provocando daños incluso mayores en aquellos a los que alcancen.

LANZACOHETES





Nueva imagen para un arma cuya mejor opción era el disparo secundario, en el que podías lanzar simultáneamente varios cohetes. La posibilidad de lanzar misiles dirigidos sigue presente.

SNIPER VS. ARMA ELÉCTRICA





El nuevo rifle francotirador tiene tiempo de carga entre disparo y disparo. Su rayo eléctrico provoca mayores destrozos, pero elimina la espectacularidad de ese disparo a la cabeza que tan famoso se hizo en *UT*.

REDENTOR VS. EMISOR DE IONES





Junto al Redentor tradicional, se encuentra otra súper arma de apariencia inofensiva. Su disparo principal lanza un láser al que segundos después sucederá una explosión masiva.

cantidad de datos generados, el juego no genere lags infinitos.

Junto a tanto neón resplandeciente se pueden ver un puñado de sombras que restan al juego ese punto de excelencia. La calidad sonora queda lejos del acabado gráfico, ya que las voces son poco más que gritos graciosos y en muchos casos malsonantes de los que prescinde el jugador a las pocas partidas y similar fortuna corre una banda sonora de nivel más bien bajo. Eso no es todo: la presencia de vehículos es testimonial, el sistema de regeneración de vida sigue siendo el mismo de la época *Doom* y los combos de tu personaje son los viejos conocidos.

Todos aquellos que deseaban tener el Gran Juego de la Nueva Generación deberéis seguir esperando. Porque *Unreal Tournament 2003* es simplemente el Mejor Juego de una Generación ya vieja cuyo relevo aún queda lejos. Finiquitada la decepción, y ya sin falsas expectativas ni prejuicios de grandeza, dispongámonos a disfrutar de un juego memorable tal y como se merece.



No se ha escatimado nada de hemoglobina en el juego. ¡Que corra la sangre!



El disparo con un rayo permanente es ideal para los que no tengan buena puntería.



Con el escudo podrás evitar algunos daños, pero no todos.



No hay tiempo que perder. En cuanto se coge la bandera enemiga hay que salir corriendo.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** EA Sports • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 44,95 €

FIFA FOOTBALL 2003

En tan sólo un año hemos recibido **tres *FIFA***, dos normales y la edición dedicada al Mundial. Pero **el verdadero aficionado nunca se cansa del fútbol** y seguro **que ya tiene un rincón en su disco duro reservado al rey** de la simulación balompédica para PC.

Por A. Jiménez



Uno de los mayores problemas a la hora de realizar una valoración global de *FIFA* es el equilibrio. Hay que considerar la calidad del producto y la superación técnica y de juego introducida en cada entrega, junto con el paso del tiempo. Por ejemplo, es obvio que *FIFA 97* mejoró de forma ostensible su predecesor, mientras que el *98* fue una decepción paliada de forma parcial por la edición del Mundial de Francia.

Asimismo, el *2000* desmereció respecto al *99*. Y aunque para el 2001 EA Sports hizo los deberes, no fue hasta la edición 2002 cuando *FIFA* mejoró cuantitativamente. Resulta obligado tener en mente cada entrega de la serie a la hora de valorar al recién llegado, y compararlo con otras sagas como los *Actua Soccer, UEFA Champions League* y demás. Pero queda claro que de entrada le pedimos a *FIFA Football 2003* que sea el mejor juego de fútbol aparecido en compatibles. ¿Lo consigue? Sí, pero con matices. Siempre se espera mayor innovación, inteligencia y estrategia, por lo que cabe preguntarse cuán lejos nos encontramos del juego de fútbol perfecto.



El botón de desmarque sigue siendo de los más útiles.

Tarjeta roja

Primera sorpresa: hay dos CD, lo que incrementa significativamente el espacio ocupado en el disco duro. Al ejecutarlo por vez primera te das de bruces con un vídeo de presentación soso, parco, de las tres figuras internacionales que adornan la carátula (por vez primera en años, no vemos en ella a un representante de la selección española). Cabe preguntarse


El mercado de fichajes está abierto. ¿Quieres ver a Beckham en España?

por qué EA Sports, que orquestaba unos vídeos antológicos, opta ahora por la ley del mínimo esfuerzo.

Los menús también han sufrido una extraña involución. Algo farragosos, su diseño, color y detalle raya la simplonería. Pero lo peor está por llegar. La banda sonora es desigual, con algunos temas aceptables pero otros sencillamente atroces. Quien los haya escogido no se ha cubierto de gloria precisamente. Así pues, tarjeta roja al envoltorio.

Se ha introducido un torneo que viene a ser como la Liga de Campeones del futuro

Veamos ahora lo que contiene. Destaca la introducción de un gran torneo de clubes, parecido a lo que podría ser la Liga de Campeones dentro de unos años. Los mejores equipos de Europa se enfrentan entre sí a doble partido, en sistema mixto de liga y eliminatorias hasta proclamar un campeón. Los que sean seguidores de las escuadras escogidas están de suerte, porque disfrutarán una estupenda recreación de los estadios, pancartas y cánticos de las hinchadas.

Hablamos del Valencia, Real Madrid, Barcelona y otros grandes del resto de Europa, como Manchester United, Bayern de Munich o Milán. Así, *FIFA Football 2003* da un paso adelante en el objetivo de hacerte vivir toda la emoción del ambiente futbolístico de los grandes encuentros.

Si por el contrario tu equipo es cualquier otro de primera división, verás que no se han tomado tantas molestias. Eso sí, están las 16 mejores ligas de medio mundo y todas sus estrellas gracias a la licencia oficial múltiple que maneja EA Sports. Y también cinco de los equipos más destacados que militan en segunda, caso de Las Palmas, Zaragoza, Tenerife, Xerez y Elche, así como cuatro estadios genéricos y muchos nuevos clubes no comunitarios y tan destacados como los brasileños. En total son alrededor de 400 equipos y más de 10.000 jugadores reales. Ahí es nada.

Mucha técnica

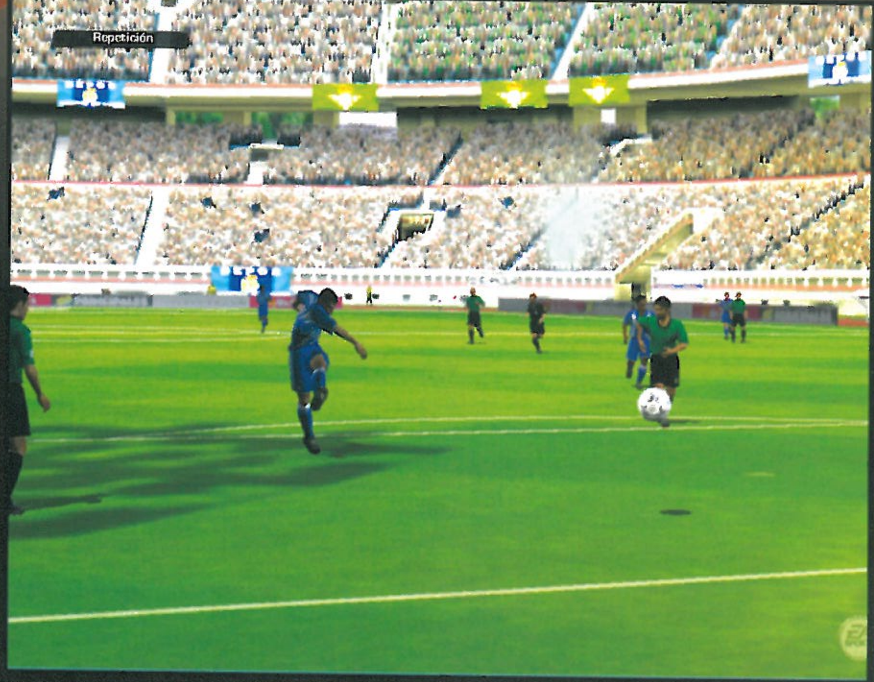
Los gráficos son estupendos. Antes ya lo eran y ahora lo son más. Nuevos efectos visuales en el público, como las bengalas, que junto al ondear de las banderas o el lanzamiento de rollos de papel caldean el ambiente. El marcador y escudos sobre el césped o la fisonomía de los jugadores han llegado casi tan lejos como es posible con la tecnología actual y otro tanto puede decirse de los comentarios de Manolo Lama y Paco García, las habituales voces tras el micrófono, que se repiten bastante menos y están más atinados.

Aumenta el número de polígonos y la cantidad de gráficos tridimensionales. Mejora el trabajo con la iluminación, animaciones y movimiento. Durante el partido, se suceden los destellos de clase futbolística, con paradas de balón al pecho, mejor juego de piernas y una fuerza motriz creíble en toda la anatomía. Es más simulador, menos arcade y, por tanto, mejor juego.

Las faltas cobran realismo al convertirse en auténticas ocasiones de gol, ya que se controla mucho mejor la posición en que se pretende colocar el balón así como la precisión gracias a un indicador que se mueve a gran velocidad y que hay que detener en el momento justo. Y sí, se puede marcar gol directo sorteando la barrera y disparando a la escuadra contraria al portero, aunque no todo depende de nuestro acierto. No es lo mismo la potencia de un jugador de medio pelo que la de un David Beckham, que siempre tendrá mayores posibilidades de lograr su objetivo.

Ciertamente, el balón ya no va pegado a nuestros pies como antes, lo que significa que a mayor velocidad, menor control, y más fácilmente


Tienes ocho cámaras distintas con las que seguir el partido.


Makay lanza un zambombazo mientras arde una bengala entre el público.


Tanto en saques de esquina como en faltas hay un nuevo sistema de precisión.

Davids está a punto de demostrar por qué está en la carátula del juego.

Ronaldo celebra su segundo tanto en la Liga 2002-03.

podrán robárnoslo los contrincantes. No te preocupes, los partidos no se convierten en un loco *pinball* a lo *Kick-Off*, simplemente se añade realismo para que se parezca más al choque de la tele que al *Match Day* de Spectrum. Pese a todo, el cambio no transmite grandes sensaciones. Hay que ir mucho más allá para que el usuario se sienta, en todo momento, dueño y señor del esférico.

Moviendo la pelota

Los regates, desmarques, pases, balones de cabeza, paredes y movimientos estelares (tomados de auténticos futbolistas) se realizan de forma intuitiva, como los disparos a puerta desde cualquier punto del campo. Otro cantar es batir a los guardametas, cada vez más centrados y dispuestos a atajar cualquier ocasión en que se produce un uno contra uno. Por otro lado, los tiros a puerta también han sido ajustados para que las parábolas y efectos no puedan ser exagerados ni el tanteador abultado.

Además, las mejoras en la IA incluyen la pérdida de tiempo o una mayor presión del equipo contrario según le vaya el marcador, así como la sensatez arbitral a la hora de administrar las tarjetas. Cuando un jugador entra a otro para robarle la pelota, los atributos de ambos se confrontan y usualmente sale victorioso aquél con mejores facultades.

Para callar a los que presumían de golear al ordenador incluso en dificultad máxima (de las cuatro existentes), se ha aumentado unos enteros el nivel de los jugadores para que el desafío de ganar partidos sea aún mayor. El soporte para partidas multijugador parece más sólido que nunca, tanto en red local como mediante IP directa o partidas on line organizadas en su servicio oficial. Es más, se trata de una apuesta de futuro en la franquicia que sin duda irá a más.

Pese a todo, queda mucho por hacer. Seleccionar a los jugadores en acción con más criterio, dar un control más sensible de la pelota, aumentar los contenidos estratégicos y la función de manager o forcejear en los córneres son algunas de ellas. Sin embargo, *FIFA Football 2003* da mucho y muy bien y va a ser cita obligada para los fans del deporte rey.

LA HORA DE ROBERTO CARLOS

¿A quién no le fascina el tremendo cañonazo que Roberto Carlos es capaz de producir al lanzar una falta? Puedes imitarle en *FIFA Football 2003*, que introduce un nuevo sistema de lanzamientos de golpes francos. En esta edición dos puntos de mira sustituyen a aquella flecha que nos hacía parecer tan torpes. Con uno apuntas a puerta y con el otro indicas el punto de toque al balón. Además, debes accionar un icono de fuerza. De tu acierto depende ahora realmente que el balón bese las mallas.



GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: 4X Studios • EDITOR: Wanadoo • PRECIO: 39,95 €

Ahora que **Papá Noel** ya **ha desempolvado el trineo**, los grandes **juegos empiezan a amontonarse** en tiendas y redacciones, dejando migajas de interés para títulos como éste. Pertenece a la categoría de **juegos que** no llegan con tanto bombo ni tanto platillo, pero que **conviene no pasar por alto**.

IRON STORM



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 600; 256 MB de RAM
Recomendado: PIII 1 GHz; 512 MB de RAM
aDeSe 18

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 16 · Internet: 16

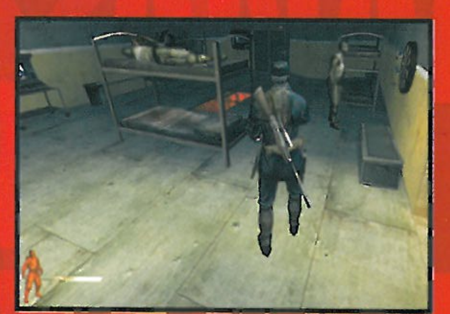
Idioma Textos de pantalla: español · Voces: inglés

VEREDICTO

Pese a un innovador punto de partida, *Iron Storm* acaba resultando un poco tópico. Eso sí, defiende una postura que no por antigua deja de ser del todo válida. Ofrece una gran atmósfera, variedad de objetivos, dificultad elevada... En definitiva, todo aquello que el buen jugador solicita.

7,5


Acabar con los helicópteros no será fácil, y menos con esa arma.


Antes de abandonar tu campamento, puedes charlar con viejos camaradas.



Llegar hasta esa iglesia costará un buen puñado de vidas.

Por J. Ripoll

Soñar es gratis. ¿Qué pasaría si tuvieses el ordenador de John Carmack, la versión beta de *Deus Ex 2* y a la mujer de John Romero? ¿Dónde nos meteríamos si Marruecos invadiese Ceuta; Estados Unidos, Irak, y Corea del Norte, Corea del Sur? Y si Kennedy o Elvis aún estuviesen vivos, ¿a quién más tendríamos que resucitar?

El juego de "¿Qué pasaría si...?" es estúpido, lo sé, pero día a día, voluntaria o involuntariamente, lo practicamos. Tranquilo, *Iron Storm* no juega al condicional para hablar de trabajos perdidos, relaciones fallidas o accidentes mortales, sino para resucitar una guerra que hasta ahora habitaba en la memoria de nuestros abuelos y que, según la revisión histórica de 4X, debería hacerlo también en la de nuestros padres. Estamos a mediados de la década de los 60 y la Primera Guerra Mundial aún no ha terminado.

Woodstock debe esperar

En esta ocasión, el héroe norteamericano se llama James Anderson, es teniente y el destino del planeta (faltaría más) está en sus manos. Partiendo del espectacular campamento que tienen las tropas aliadas, debe infiltrarse en territorio enemigo con discreción o estruendo balístico, según se precie, hasta alcanzar el centro de Berlín, donde debe poner punto y final a la primera Gran Guerra del Siglo XX.

En semejante misión, el bueno de James se las tiene que ver con todo tipo de anacronismos: robots recién sacados de *Mazinger Z*, pistolas y escopetas propias de *Medal of Honor* e incluso unas ametralladoras que para sí querrían los jugadores de *Quake III*.

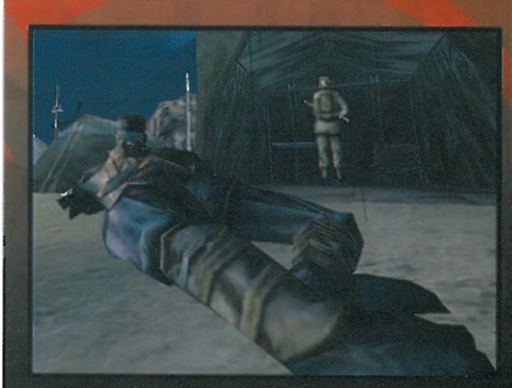
¿Quién dijo coherencia? Los juegos no son libros de historia. Los juegos, juegos son. Entretenimiento por encima de todo. Hacer que el reto sea lo suficientemente interesante para no abandonarlo a las pocas horas. Y *Iron Storm* es un juego de los que tardas en abandonar, ya que su notable diseño cubre sus posibles deficiencias.

Un juego de los que tardas en abandonar debido a su notable diseño

Diseño es como "atmósfera", una palabra recurrente en críticas de videojuegos pero a la que sería necesario poner fronteras. Diseño es arquitectura de niveles, y los de *Iron Storm* son correctos (los más espectaculares son los de búnkeres), pero no ofrecen segundas rutas, lo que los aleja de la excelencia. Diseño es elaboración de una trama sólida que no sufra de cambios bruscos de una misión a otra, y eso es ejemplar en el caso que nos ocupa. Diseño es la disposición de elementos que no influyen directamente en la partida pero que consiguen disminuir la distancia entre personaje y jugador, detalles como el de toparse con cocineros preocupados por la ausencia de materia prima, con médicos que se ofrecen a salvarnos, con helicópteros que sobrevuelan las bases enemigas o con televisores que emiten propaganda militar.

Diseño son todas esas pequeñas cosas que están pero que tantas veces no se valoran porque andamos empeñados en gastar tinta y tiempo en comentar cuán fotorrealista


Las escasas secuencias no interactivas tienen una calidad asombrosa.


Aunque la postura sea un poco ridícula, ayuda a pasar inadvertido.

es el motor gráfico que mueve el juego. Los gráficos son importantes, muy importantes, pero sin la adecuada compañía son poco más que fuegos de artificio.

En esta ocasión, el nivel visual ofrecido por el motor Phoenix 3D, padre de títulos mediocres como *Evil Twin* o *Jekyll & Hyde*, juega en una liga diferente a la de sus compañeros de estantería (*NOLF2* o *UT2003*), si bien su gran rendimiento en máquinas de



Para saber cómo andan tus enemigos, nada mejor que seguir sus telediarios.

Sin la mirilla zoom, aún estaría intentando eliminar a tanto kilo de metal.



Armas como ésta son poco recomendables en distancias cortas.

gama media hace que sea recomendable para jugadores que no puedan cambiar de tarjeta gráfica como de mochila.

La guerra más dura

Quizás el aspecto más controvertido del juego sea su elevada dificultad. Frustración y recompensa van de la mano para quien no persista tras el enésimo intento. Sí, existen tres niveles de dificultad, pero incluso el más sencillo de todos pondrá en muchos apuros a jugadores que se las dan de experimentados. Por un lado, está la inteligencia de los enemigos, que buscan siempre atacar en compañía, se protegen en los edificios y te persiguen si descubren tu debilidad. Luego está la escasez de bolsas con medicamento reparador y el límite de armamento pesado, que pueden considerarse retos a los que uno encuentra solución, aunque no ocurre lo mismo con el desequilibrio de unos niveles de infiltración casi imposibles, en los que un simple error hace que seas descubierto.

Una vez suena la alarma, puedes darte por muerto. No existe la posibilidad, contemplada en *Hitman 2*, de establecer una barra de alerta enemiga que disminuya si te escondes durante un buen rato. Una lástima. Resulta algo triste que un buen juego pueda echarse a perder por detalles como este, agravado si tenemos en cuenta que algunas armas enemigas se cobran una vida con un solo impacto.

De poco sirve la inclusión de una espectacular visión en tercera persona cuando no se implementan nuevos movimientos en el personaje. No existe un "modo sigilo" o algún otro tipo de movimiento que te ayude a pasar inadvertido. Por tanto, y considerando que para cualquier tiroteo siempre es mejor la perspectiva en primera persona, da la impresión de que no se ha aprovechado del todo el esfuerzo invertido en la gran caracterización y captura de animaciones del personaje.

En el cajón de lo discutible debemos situar también la oferta multijugador, basada en ocho enormes escenarios, cuatro para el modo deathmatch y otros cuatro para capturar la bandera. No se han creado bots que animen unas ciudades en ruinas que difícilmente tendrán futuro en una red donde *UT2003* y *Battlefield 1942* se reparten a los jugadores que buscan novedad.

Antes de cerrar crítica, dejadme echar una última partida al condicional. Dejadme pensar que sería de *Iron Storm* si tuviese una dificultad algo más equilibrada, si hubiese salido hace un par de meses y si los soldados aliados no fuesen tan tímidos y cobardes. Si todas esas plegarias, por una vez, fuesen atendidas, estaríamos ante el juego del año. Pero aunque ninguna de ellas vaya a cumplirse, tampoco debemos emborracharnos de decepción. *Iron Storm* es un juego notable que no debería pasar inadvertido.

PUNTOS DE VISTA

Hay numerosos juegos de acción que alternan la perspectiva en primera y tercera persona. Algunos, como *Project IGI* o *Battlefield 1942*, saben sacar mucho jugo a esta característica en términos de jugabilidad. Otros, como *Command & Conquer: Renegade*, la convierten simplemente en una cuestión anecdótica. En *Iron Storm* prima la primera persona, aunque es innegable que cada una de las dos perspectivas tiene sus ventajas.

PRIMERA PERSONA

La mayor parte del juego la pasarás bajo esta perspectiva. Con ella puedes disfrutar mejor del buen modelado de personajes y resto de detalles gráficos. De todas formas, su mayor virtud es que te permite apuntar a esos enemigos que no paran de moverse con más precisión. Es, por tanto, la perspectiva obligatoria para las partidas multijugador.

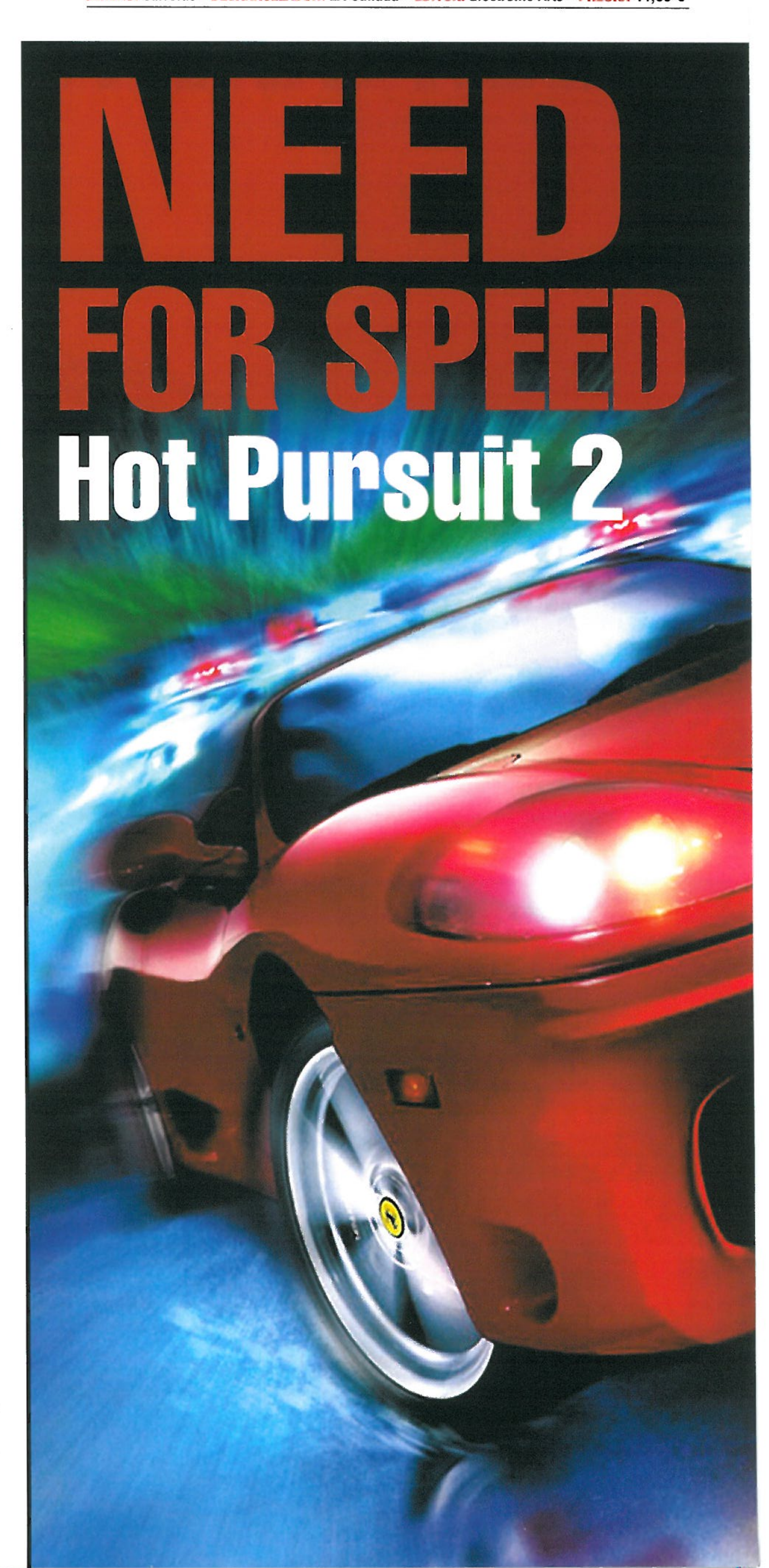


TERCERA PERSONA

Salvo las misiones de infiltración, en las que necesitas mayor campo de visión, y aquellas en las que debes evitar las minas antipersona, pocas serán las ocasiones en las que llevarás al héroe a cuerpo completo. Quizás en algunos momentos eches mano de esta perspectiva para disfrutar de los efectos de luz y de su incidencia sobre el personaje.



GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** EA Canadá • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 44,95 €



Hacía ya dos años y medio de la publicación **del anterior *Need for Speed*. Una espera** que sin duda se ha hecho **eterna para los adictos a la velocidad** y las emociones fuertes. Menos mal que la nueva entrega no sólo conserva lo mejor de la serie, sino que ofrece **electrizantes persecuciones** como nunca antes tuvimos la suerte de ver.

Por A. Guerra

Los *Need for Speed* se han convertido en referente indispensable para los amantes de la velocidad. Inicialmente concebido como juego estrella de la extinta consola 3DO, el atractivo de sus sobrecogedores deportivos asombró al personal allá por 1995. Desde entonces, la serie se pasea con autoridad por los compatibles de todo el mundo.

La novedad de esta sexta entrega es presentarla como la primera secuela directa de sus predecesores. *Need for Speed III: Hot Pursuit* fue el título que revitalizó la serie y permaneció en el Top 10 de ventas norteamericano durante años gracias a sus alocadas persecuciones policiales, fuente de diversión entre usuarios de todas las edades.

No voy a negar que me siento atraído por esta serie, particularmente desde que *Road Challenge* y *Porsche 2000* me tuvieran enganchado al volante durante meses. Y no es sólo por la necesidad de velocidad, como bien reza su título, sino también porque me parecía increíble que por el precio de un juego pusieran en mis manos un montón de deportivos que cuestan más que mi propia casa. Tan nuevos, tan caros y con tantos kilómetros por recorrer.

Calentando motores

Hot Pursuit 2 sigue las directrices de *Need for Speed* desde el primer momento. El vídeo de presentación es glorioso, con una frenética persecución a tres bandas en la que los atajos, helicópteros policiales y cambios de rasante juegan un papel fundamental. Éstos últimos deparan una novedad, y es que, cuando saltas sobre el asfalto, una cámara te sigue en modo ralentizado.





ANIMALES SALVAJES

Algunas de las marcas más importantes del sector han creado espectaculares vehículos que se asemejan a la naturaleza animal más intimidante.



VÍBORA

El Dodge Viper GTS es un clásico, una leyenda del automóvil que se pone a 100 en cuatro segundos y alcanza los 300 Km/h.

ARAÑA



Nada como el *caballino rampante* original: el Ferrari 360 Spider, de 400 caballos y a más de 300 por hora a 8.500 revoluciones.



JAGUAR

La belleza del Jaguar XKR sólo es equiparable a sus 370 caballos, 240 Km/h y su paso de 0 a 100 en sólo 5,2 segundos.

COBRA



Ford, el primer fabricante de América, ha creado con el Mustang Cobra un turismo avasallador que alcanza los 280 Km/h.

MURCIÉLAGO

El Lamborghini Murciélago tiene bajo el capó el motor más potente en carretera de la casa, 48 válvulas y supera los 330 Km/h.





La visión en primera persona es la que mayor velocidad transmite.

Las opciones de configuración son muy completas: redefinir controles con respuesta de fuerza y zona muerta, delimitar los niveles de calidad gráfica y volúmenes de sonido, estadísticas personalizadas con las velocidades máximas y medias alcanzadas con los coches y circuitos probados, medallas y carreras ganadas, etc.

A partir de ese momento, puedes practicar, entrar en una carrera rápida, usar las opciones multijugador para hasta ocho usuarios en red local o Internet con soporte GameSpy, participar en las 33 pruebas de *Hot Pursuit* en las que debes burlar los constantes controles policiales o en otras 33 del Campeonato si quieres proclamarte campeón del mundo.

Por último, tienes los desafíos simples, en los que te lo montas a tu manera. Puedes hacer de poli, competir en vueltas eliminatorias, diseñar tus propios campeonatos o participar en una sola carrera. Tú decides si habrá fuerzas del orden, el número de oponentes y coche que llevarán, si habrá tráfico o límite de tiempo y el nivel de dificultad (hay tres).

Supermaderos

Ten en cuenta que cuanto más difícil te lo pones, más puntos ganas por conseguir objetivos. Por ejemplo, conseguir que los agentes abandonen tu búsqueda se premia, al igual que ganar la carrera o ser líder de cada vuelta. Y con esos puntos, compras coches y licencias para correr en nuevos circuitos.

Sí, las pistas son un elemento fundamental. Además de ser muchas y muy variadas, pueden recorrerse hacia delante, hacia atrás o en ambos sentidos, lo que en la práctica multiplica su número por cuatro. Todas tienen una gran longitud y lleva su tiempo aprenderse cada curva, túnel, salto y obstáculo presente. Las señales te las llevarás por delante, pero las rocas te pararán en seco o te harán dar varias vueltas de campana.

Para vueltas, las que das por culpa de los helicópteros, no sólo evitando sus trayectorias, sino también tratando de esquivar los barriles encendidos que tiran en nuestro camino. Si los tocas, explotan, y no tiene ninguna gracia perder así la cabeza de carrera.



POLICÍAS Y FUGITIVOS

Huir de la pasma a velocidades vertiginosas no sólo resulta emocionante, sino que además constituye la premisa de muchos videojuegos históricos. He aquí algunos.

TEST DRIVE (1987-1999)



Hace 15 años, esta saga nos situó al volante de fabulosos deportivos en los que intentábamos evitar las multas.

CHASE HQ (1988)

La célebre recreativa de Taito inspirada en *Corrupción en Miami* fue uno de los grandes éxitos de finales de los 80.

GRAND THEFT AUTO (1997-2002)



Una trilogía que ya hace cinco años nos enfrentó a todas las fuerzas del orden de una ciudad, ejército inclusive.

NEED FOR SPEED III (1998)



La primera persecución caliente de la saga se saldó con un gran éxito. Esta segunda parte tiene visos de seguir sus pasos.

DRIVER (1999-2003)



Estupendo juego de conducción con algunas de las mejores persecuciones policiales urbanas que se recuerden.

La policía también organiza barreras para interceptarte o dañar tus ruedas, así que pisa a fondo el acelerador, esquiva y, con un poco de suerte, pasarás indemne. Y recuerda que, si estás del lado de la ley, puedes pedir (en número limitado) refuerzos.

Aunque los coches son muy fuertes, los daños en la carrocería son visibles, con capós y portabultos sueltos o chapas deformadas. La conducción es magnífica, cada vehículo responde bien a nuestras órdenes y se comporta de distinta manera en función de sus características, caballos, motor, peso, aceleración y velocidad punta.

Los coches son deslumbrantes. Los hay cotidianos, como los Opel/Vauxhall, los BMW o los Mercedes, otros rayan el exotismo (Corvette, HSV, Lotus, Aston Martin) y también están los prohibitivos

para la mayoría de mortales (Ferrari, Lamborghini, Porsche o McLaren). Y los modelos presentes cabe describirlos como pecaminosos por el placer que depara su manejo, caso de los Diablo 6.0, Carrera GT, CLK GTR, 550 Barchetta Pininfarina, V12 Vanquish, CL55 AMG, Elise o Z8.

Su presentación, girando en 3D con todo tipo de brillos metalizados, va acompañada de una breve descripción y la elección en algunos casos del color de la pintura, así como del tipo de transmisión. La automática es más sencilla, pero se obtiene mejor rendimiento de la manual si la dominas.

El juego da sentido a la palabra adicción gracias a su variedad, gráficos y emoción

Una vez en carretera, sorprenden las grandes sensaciones experimentadas al volante de estos deportivos, porque hablamos de un arcade, no un simulador, y sin embargo la experiencia es en ocasiones más creíble que en programas "serios".

La banda sonora está a la altura de las circunstancias, con bandas como Bush aportando temas cantados e instrumentales, y los efectos de sonido 3D son buenos, que no brillantes, al igual que las cámaras disponibles (curiosamente no hay una situada en el interior del vehículo).

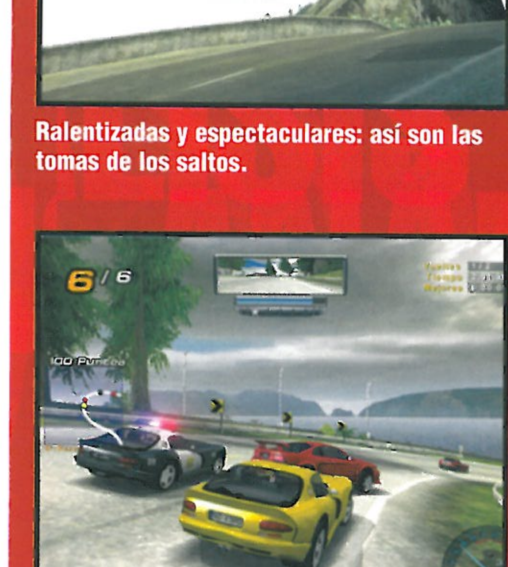
Rápido y furioso

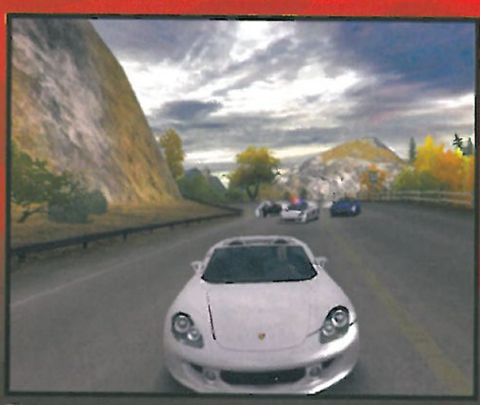
Con las 66 pruebas de los modos Hot Pursuit y Campeonato, vas a tener mucho qué hacer. No sólo se trata de superarlas para acceder a las siguientes, sino que debes conseguir el mayor número de puntos y medallas para descubrir todos los coches y circuitos secretos. Así aumenta el deseo compulsivo de seguir jugando sea la hora de comer, hayas quedado para salir o tengas a tus padres o pareja dándote la vara para que apagues el ordenador.

La IA de los contrarios es francamente buena, aunque nada comparable a la de la policía, que maliciosamente intenta una y otra vez desviarte de tu trayectoria para que te estrelles.

La calidad gráfica del juego es sobresaliente. Destacan los efectos visuales del sol, mar, humo, polvo y derrapes. De hecho, el uso del freno de mano está algo exagerado, pero hace que el juego sea más fácil y divertido de jugar.

Need for Speed: Hot Pursuit 2 da sentido a la palabra adicción gracias a su variedad, magníficos gráficos y emocionantes carreras. Si querías el mejor juego de carreras arcade del año, no busques más: aquí lo tienes. Y aunque las colisiones, daños y repeticiones podían haber sido mejores, no hay nada realmente grave que reseñar de este juego.

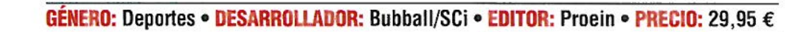

Ralentizadas y espectaculares: así son las tomas de los saltos.


La barra y las estrellas bajo el retrovisor indican tu nivel de búsqueda por la policía.


El nuevo Porsche Carrera GT Concept hace de la conducción un arte.


A más de 200 por hora, es fácil salir por los aires.

Todos los escenarios y circuitos presentan una gran calidad gráfica.



GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Bubball/SCi • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 29,95 €

442 Pasión por el fútbol

Compra, cede, traspasa, ordena, piensa, grita, observa, investiga, medita, recapacita, entrena, organiza, dicta, estudia, **amplía, construye... Y, sobre todo, juega**. Toda la pasión del fútbol vertida **en este nuevo manager** que llega pisando fuerte.

Por A. Jiménez

Este nuevo producto, procedente del Reino Unido, recuerda la elegancia y buen hacer del añorado *PC Fútbol*. Y lo hace sin necesidad de emplear la pantagruélica base de datos y grado de realismo de *Championship Manager*. Sus puntos fuertes son la abundancia de opciones, los encuentros en 3D y una fórmula asequible a todo tipo de usuarios.

442: Pasión por el fútbol debe su nombre a una publicación deportiva británica. De ahí partieron los programadores de Bubball para crear una nueva franquicia que perdure en el tiempo. Y tiene todos los visos de conseguirlo. Lo mejor es que, siguiendo esquemas predeterminados, el producto sabe a nuevo y queda lejos de los anquilosamientos de otras series.

El vistoso menú da acceso a opciones como cargar partidas, sala de trofeos, configuración, tutoriales y nuevo juego. Este último se divide en Clásicos (temporada 81/82), Leyendas (las veinte mejores escuadras de la historia), Desafío (salvar al colista, solventar una crisis financiera, conseguir el doblete, ascender, renovar un equipo de viejas glorias, etc.), Carrera (partiendo desde abajo) y Juego libre, donde puedes escoger cualquier conjunto de las divisiones y países representados.

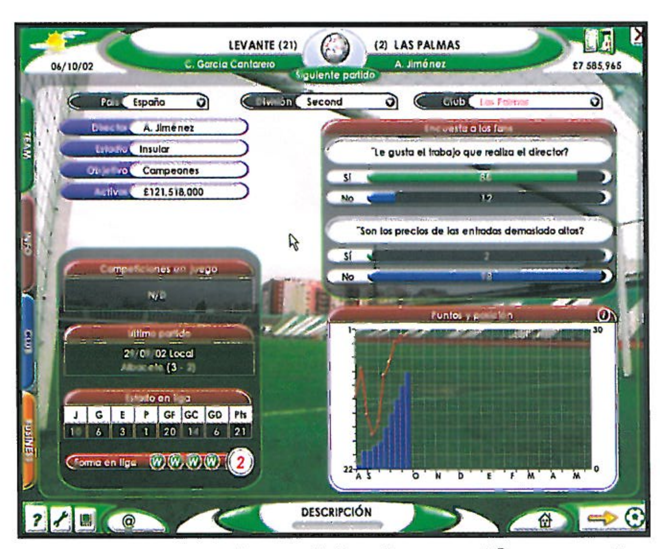
De España encontrarás la 1ª y 2ª A al completo, con todos los datos concienzudamente actualizados. También las competiciones de liga (hasta veintiuna) y copa más destacadas de países como Alemania, Italia, Escocia, Francia, Holanda, Bélgica, Portugal y Reino Unido.

¿Chándal o traje?

En principio, te basta el puesto de entrenador y los aspectos deportivos, pero si quieres manejar todo el cotarro, nada como ser director (manager general) y planificar toda la gestión del club, desde la economía a los entrenamientos. Y llega la primera sorpresa con las ruedas de prensa, en las que se ha añadido incluso una valoración final de periodistas, fans, directiva, equipo y jugadores.

Para el volumen de opciones que podemos manejar, la interfaz está muy trabajada. Siempre tienes información de fechas, clima, próximo partido y fondos disponibles, además de acceso inmediato a ayudas, configuración y la opción de grabar la partida. Desde la central, obtienes un resumen de tus actuaciones más recientes, calendarios y pantallas de enfermería, ojeadores, traspasos, correo, secretaría financiera, copas, estadio y encuestas.

Además, a tu izquierda hay cuatro pestañas (equipo, información, club y negocio), y



Las pantallas de progresión y encuestas son una gozada cuando todo va bien.





De noche verás las sombras en cruz sobre la hierba. También puedes activar la estela del balón.



Desde el banquillo vives los partidos casi en primera persona.

dentro de cada una, un perfecto desglose de todo lo que necesitas consultar: alineaciones, editor de movimientos y jugadas a balón parado, entrenamientos de conjunto e individual, equipo filial, contratos, mercado, ofertas, clasificaciones, directores, programación, equipo técnico, banco, merchandising, catering, publicidad, entradas, instalaciones, construcción y más, mucho más.

De la mano de Venables

Es entonces cuando empieza tu peregrinar por multitud de pantallas y te das cuenta de que estás ante un programa completo y muy profundo, con ciudades deportivas, tiendas, gimnasios, aparcamientos, calefacción, drenaje, cubiertas, riego, todo tipo de chiringuitos con distintas clases de comida, bebidas, prendas, cachivaches oficiales y multitud de parámetros con los que jugar.

¿Complicado? Nada de eso. A las facilidades de los menús se unen muchos tutoriales y consejos en forma de vídeos donde se te explica paso a paso cómo jugar y obtener los mejores resultados. Y no hay que tomarlos a broma, ya que están redactados por Terry Venables (entrenador del F.C. Barcelona en la década de los 80) y Gabby Logan, prestigiosa periodista deportiva británica.

En cuanto al apartado sonoro, se incluye el espléndido tema *You and Me Song* de The Wannadies, pero puedes añadir todas las canciones en formato MP3 que desees. Los efectos de sonido tampoco están nada mal y destaca el medidor para cuantificar lo que animan las hinchadas.

El motor gráfico tiene la solvencia suficiente para mostrar el desarrollo de un partido con normalidad. De hecho, te transporta a pie de banquillo, donde los auténticos entrenadores viven cada minuto intensamente. Tu punto de vista se mueve sólo por la línea de banda, aunque puedes hacer zooms muy potentes para seguir la acción.

Desde allí, gritas consignas a tus jugadores para que entren al contrario, pasen, centren, disparen, despejen o se cierren. Piensa que si están lejos de ti pueden no escucharte, y si les dictas muchas órdenes, se confundirán. También puedes dar directrices de defensa o ataque al equipo, comprobar las estadísticas en tiempo real, poner a calentar a los suplentes, introducir cambios o variar la estrategia.

Sus puntos fuertes son la abundancia de opciones, los encuentros en 3D y una fórmula asequible

Para mayor interacción, antes del encuentro y durante el descanso, visitas los vestuarios para asignar instrucciones a cada jugador. Y si pulsas las teclas Control y C, puedes ver el partido en ángulo cenital (igual que las repeticiones), con lo que resulta más sencillo seguir las evoluciones de los jugadores. Pulsando los cursores, mueves la cámara a tu antojo. Hasta puedes girarla en el eje vertical, lo que facilita la visión en los días de lluvia. También recibes noticias de los marcadores de otros campos y puedes emplear una cámara subjetiva sobre cualquier jugador.



Puedes abrir una ventana de seguimiento a cualquier jugador cuando quieras.

Tiempo de descuento

Para los que tienen prisa, existe un modo abreviado en 2D con comentarios o incluso una opción de resultado inmediato. Y tantas cosas más, como la vigilancia a tus colaboradores, los resúmenes del partido o los vericuetos de la gestión financiera.



Los encuentros en modo rápido recuerdan a los de *Championship Manager*.



Esta vista no es tan espectacular, pero facilita la visión global del campo.



TÚ HABLAS, ELLOS ESCUCHAN

Da gusto ver hasta qué punto este manager reproduce detalles de la realidad. Qué mejor que mostrar tus puntos de vista en ruedas de prensa, ante tus jugadores o en presencia de una incisiva periodista.



RUEDAS DE PRENSA

Murmullos, ruidos de móviles y muchas manos alzadas esperando tus respuestas. Lo que digas afectará a la moral de distintos estamentos del club, y date prisa, porque tienes el tiempo limitado.



VESTUARIOS

Antes del partido y durante el descanso puedes dar órdenes a cualquier jugador sobre la intensidad, agresividad, longitud de pase, fuerza de marcaje y disparo a puerta que esperas de él.



DECLARACIONES

Independientemente de si has ganado, empatado o perdido, a veces te abordará la prestigiosa y bella Gabby Logan, lo que garantiza que tus palabras obtendrán un gran impacto mediático.



Puedes ensayar jugadas y enseñar a tus hombres a posicionarse.

En el momento de publicar estas líneas acaba de aparecer un parche. No es de extrañar, ya que el programa no estaba exento de problemas. Sufrimos algunos cuelgues, a veces los textos no eran nítidos, los movimientos de algunos jugadores resultaban desconcertantes o el árbitro pitaba el final del partido justo después de decretar un penalty, sin dejar que se lanzara. Los tiempos de descuento son ridículamente cortos, el resultado sobre el campo de algunas estrategias era más que incierto y a veces la mayor de las locuras deparó el mejor de los resultados.

Pese a la gran ambición demostrada y los muchos logros alcanzados, *442* tiene bastantes elementos que mejorar de cara al futuro, como implementar un modo multijugador on line, ya que por el momento se limita a cuatro usuarios en un mismo ordenador. O permitir una completa edición de datos. Pero lo que ahora puedo asegurarte es que si el realismo extremo no es tu mayor prioridad, éste es un manager muy divertido, adictivo y completo. Puedes pasar meses jugándolo.



Es importante rotar los tipos de entrenamiento para que el equipo los asimile mejor.



Los pases de tacón, chilenas y cabezazos están a la orden del día.



Tanto terreno con el que especular, tantos negocios que montar, tanto dinero...



Tienes seis consignas distintas que gritar a tus jugadores desde la banda.

Su nombre es Sam Fisher.
El Gobierno Americano nunca
reconocerá su existencia.

Tom Clancy's
SPLINTER CELL





Para más información conéctate: **www.ubisoft.es**



GÉNERO: Acción/Estrategia • DESARROLLADOR: CDV • EDITOR: CDV • PRECIO: 47,95 €

PROJECT NOMADS

El considerado mejor juego en la ECTS de hace dos años ha acabado por convertirse en un batiburrillo de géneros algo decepcionante. Y conste que le hemos dado muchas oportunidades, tantas como veces nos hemos visto obligados a iniciar de nuevo **un nivel de dificultad insólita.**

Por S. Sánchez

Este juego tiene dos muy notables virtudes: es original y su jugabilidad resulta atractiva, aunque presente algunos problemas que ya llegará el momento de analizar. La acción se sitúa en uno de aquellos futuros más o menos improbables en que la humanidad ha sobrevivido a duras penas a un gran conflicto. Tres facciones se enfrentaron, y la de los maestros constructores fue la que peor parada salió. Herederos de estos maestros son los nómadas, los protagonistas del juego. Poco a poco, deben ir recuperando los artefactos olvidados por los constructores y descubrir su funcionamiento. Sus rivales son los centinelas y los skrits, dos facciones muy belicistas que tampoco se llevan nada bien entre ellas.



El más antiguo de los maestros constructores será tu guía particular.



Las nubes tóxicas que dejan los skrits al morir pueden acabar contigo.

Mi primera impresión al probar la versión final del juego fue favorable, ya que se han corregido los problemas de detección de colisiones que presentaban versiones previas. Pero, por desgracia, han aparecido otros nuevos. El más grave es sin duda el mal calibrado nivel de dificultad.

Al empezar el juego, debes elegir entre tres personajes. Es más que nada una cuestión estética, ya que las diferencias físicas entre ellos afectan mínimamente a la jugabilidad y los edificios propios de





Hacer una visita a domicilio con una bomba bajo el brazo puede ser eficaz.

cada uno son en el fondo intercambiables o muy parecidos.

Islas que vuelan

El funcionamiento del juego es el siguiente: en la primera misión aprendes a desplazar un pedazo de roca flotante: tu isla. A medida que avanzas, tienes acceso a nuevas construcciones, aunque debes repartirlas con mesura, ya que dispones de muy poco espacio edificable. Estas construcciones sirven en su mayoría para defenderte y atacar, pero también hay centrales energéticas, silos y recolectores de minerales. Para construir una nueva estructura, es necesario recoger el pequeño artefacto que la representa, colocarlo en tu cinturón y luego seleccionar el lugar de la isla en que vas a situar el edificio. Los artefactos te los dan personajes que vas encontrándote o los encontrarás escondidos por los escenarios. De esta manera, no sólo se recompensa a los jugadores exploradores, sino que se fuerza a todo el que quiera avanzar a recorrerse palmo a palmo los mapas de juego.

Un pequeño inciso. ¿Te acuerdas de *Homeworld*? En este juego, las misiones estaban conectadas de forma que accedías a la siguiente con las fuerzas restantes. Eso suponía que cada error cometido limitaba mucho tus posibilidades de progreso. Si tus tropas se iban reduciendo, tarde o temprano llegaba una misión que no podías superar con lo disponible. Algo muy parecido pasa en *Nomads*, aunque llevado al extremo, ya que no encontrar algún artefacto puede significar la diferencia entre una victoria relativamente fácil o una derrota aplastante.

Acumular un par de estos pequeños errores resulta fatal, con lo cual siempre te queda la duda de si dejaste cualquier rincón por explorar en la misión anterior. Tener acceso al mayor número de artefactos sirve para incorporar estructuras nuevas a la isla, pero también para mejorar las existentes: dispones de una construcción (la presa) en la que si colocas dos artefactos del mismo tipo obtienes uno de nivel superior.

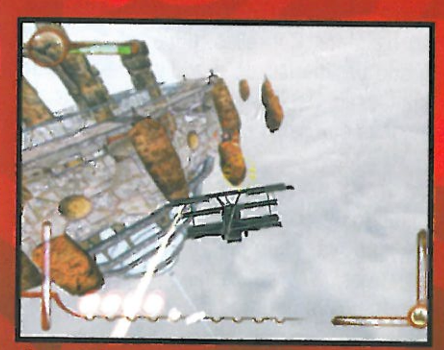
Es importante tener en cuenta que hay dos tipos de artefactos: los azules y los rojos. Los azules son artefactos que tienen varias recargas, es decir, que si son destruidos, volverán a aparecer para poder ser utilizados de nuevo. En cambio, si un artefacto es rojo, sólo puede construirse una vez y en cuanto es destruido desaparece y te obliga a buscar una alternativa para el hueco dejado. Por eso es recomendable usar artefactos rojos en la presa y no malgastar los que pueden durar varios asaltos.

Supervivencia en archipiélago

Para evitar ser una presa demasiado fácil, hay varios aspectos que debes conocer y dominar. Uno de ellos es la capacidad de tu personaje para realizar pequeños saltos que le permitan alcanzar lugares a simple vista inalcanzables. También hay que aprender a administrar correctamente el armamento del que dispone el protagonista para defenderse en el cuerpo a cuerpo. Además, debes tomar el control de estructuras como las torretas defensivas y cañones que sólo en determinadas situaciones dispararán de forma automática, así que estate muy atento a posibles mensajes que te avisen de que tu isla está siendo atacada: si te quedas sin estructuras, se acabó la partida.



Los globos defensivos impiden que te acerques demasiado al enemigo.



A medida que avance el juego, tendrás acceso a mejores vehículos.



Nuevo rumbo fijado. Listos para desplazarnos.



Colocar torretas en los extremos te permite atacar islas cercanas con artillería.

Por último, la elección del lugar exacto en que sitúas cada estructura es muy importante. Al menos, hay que tener presente que debes colocar los cañones más potentes en los extremos para que lleguen lo más lejos posible. Aun así, hay cosas que escapan a toda lógica. En ocasiones eres atacado por oleadas de enemigos a los que apenas podrás resistir un par de embates, lo que es muy probable que te produzca una sensación de impotencia absoluta.

Técnicamente, el juego no es ninguna joya. Aunque los efectos de luces son correctos, los movimientos de los personajes dejan bastante que desear. El diseño de los escenarios se situaría en un suficiente holgado, no más. No hay problemas de detección de colisiones, aunque desplazarse con el personaje resulta algo frustrante, ya que están muy limitados los accesos cuando se va a pie. Por suerte, en algunos momentos tendrás la oportunidad de volar gracias a una mochila propulsora que hay que recargar con unas baterías que escasean bastante. Con ellas, obtienes el mismo grado de libertad de que dispones cuando pilotas en tercera persona alguno de los aviones que sale de tu hangar.

La línea de la concepción

El juego destaca por su linealidad. A medida que vas completando los distintos objetivos, se van activando nuevos puntos de ruta a los que acceder. Hasta la parte final del juego no se te ofrece la posibilidad de elegir rutas alternativas. Y es una pena, ya que esta opción sí que resulta interesante: según eliges, encuentras mayor o menor resistencia enemiga y tienes acceso a distintos artefactos.

Project Nomads es original, pero peca de exceso de linealidad y dificultad



Es mejor eliminar de raíz los nidos de skrits.

Entre la linealidad excesiva y lo difícil que resulta, es lógico que éste sea uno de esos juegos en que estás constantemente guardando la partida. Si te matan o pierdes la isla, debes empezar de nuevo el nivel en que estés.

El modo multijugador da un grado de libertad mayor que las partidas de la campaña, ya que por lo menos puedes elegir siempre la dirección en que te desplazas. Aun así, resulta un tanto limitado, ya que la única opción a varias manos viene a ser una especie de modo de captura de la base enemiga. Puede resultar atractivo al principio, pero da la sensación de que se debería haber trabajado un poco más para convertirlo en una adecuada compensación para las carencias de la partida solitaria.

Project Nomads es original, algo que siempre debería valorarse y destacarse. Además, seguro que la facción (minoritaria, supongo) de jugadores meticulosos y dotados de paciencia budista lo disfruta muchísimo. El resto de seres humanos, sufrimos demasiado con su marcada linealidad, su poco flexible fórmula y lo desesperante que llega a hacerse su dificultad.

Utilizar los aviones para acabar con la centrales energéticas es una gran idea.



Cuando inicies las partidas multijugador, tendrás una serie de artefactos básicos.

CONSEJOS DEL MAESTRO CONSTRUCTOR

Cierto es que *Project Nomads* puede resultar por momentos desesperante. Por ello, te ofrecemos una lista de consejos que nos han facilitado los mismos desarrolladores.

- Cuando encuentres un nido de skrits, olvídate de los insectos que salgan de él. Pon una bomba y luego acaba con los insectos restantes.
- Cuando vayas a realizar la actualización de algún edificio, trata de hacerlo usando construcciones rojas como base.
- Reserva la parte frontal de tu isla para el cañón. Utilízalo para alcanzar las estructuras enemigas a larga distancia.
- El nivel de vida de tu personaje se regenera cuando estás en tu isla. Regresa a casa cuando veas que estás muy bajo de vida.
- Cuando te ataque un bombardero, toma el control de uno de tus aviones para hacerlo colisionar con él. Si tienes hangar, claro.

GÉNERO: Plataformas • **DESARROLLADOR:** Blitz Games • **EDITOR:** Infogrames • **PRECIO:** 34,99 €

TAZ WANTED

¿Harto de ver como **tu hermano pequeño disfruta de los mejores juegos de plataformas** en su consola mientras tú no tienes ni una que echarle a tu PC? Problema resuelto: **he aquí un juego capaz de hacer sombra a Mario**, Sonic y a cualquiera que se le ponga por delante.

Por G. Masnou

Los juegos de plataformas siempre han sido menospreciados por la mayor parte de los usuarios de PC. Tal vez porque suelen considerarse cosa de niños y cosa de consolas, pero también porque apenas hay títulos de este género para compatibles que puedan competir con los grandes de la acción en primera persona y la estrategia en tiempo real.

Pues bien, se acabaron las excusas. Se acabaron los sollozos. He aquí un juego de plataformas que pone patas arriba el gallinero con todos los ingredientes que hicieron de *Mario 64*, *Sonic Adventure* o *Jak & Daxter* las obras maestras que todos conocemos. Abre bien los ojos y no pierdas detalle: *Taz Wanted* es una de las mayores sorpresas en lo que llevamos de año.



El modo para dos jugadores resulta divertido y sencillo.

Super Mario Taz

La estructura general del juego sigue las pautas marcadas por la saga protagonizada por Super Mario, el fontanero de Nintendo, no tan solo por la manera de progresar en la aventura, sino también porque cada logro sirve para obtener una pequeña recompensa en forma de juego o nivel extra. Hay tres zonas, con tres fases a superar en cada una de ellas. No se pasa a la siguiente zona hasta que no se han completado las tres fases pertinentes.

El objetivo principal consiste en destruir los siete cárteles de "Se busca" esparcidos a lo largo y ancho de cada nivel. Sin embargo, no te creas que se trata de una tarea sencilla: la destrucción de cada uno de ellos representa un reto en sí mismo. Hay que explorar concienzudamente el entorno, encontrar la forma de llegar hasta cada cartel y planear la mejor manera de destruirlo.

La fórmula es sencilla y de una eficacia contrastada. Y funciona porque no es ninguna cualidad concreta la que convierte *Taz Wanted* en el mejor plataformas para PC, sino una suma de varios factores. El primero, los numerosísimos detalles que abarrotan cada centímetro cuadrado del juego.

Se nota un memorable esfuerzo por convertir en apasionante un tipo de juego que, al fin y al cabo, sólo pide un poco de habilidad con el gamepad, precisión en los saltos y algo de paciencia. Muchos de esos



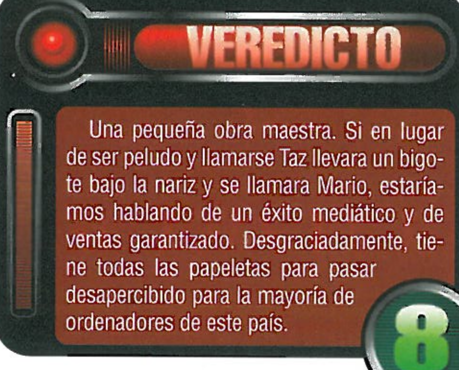
FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria	
Mínimo: PIII 500; 64 MB de RAM	
Recomendado: PIV 1 GHz; 128 MB de RAM	

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador	
Un mismo PC	2
LAN	2
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español



VEREDICTO

Una pequeña obra maestra. Si en lugar de ser peludo y llamarse Taz llevara un bigote bajo la nariz y se llamara Mario, estaríamos hablando de un éxito mediático y de ventas garantizado. Desgraciadamente, tiene todas las papeletas para pasar desapercibido para la mayoría de ordenadores de este país.

8



La cámara automática suele ofrecer siempre el mejor ángulo de visión.



Los vehículos permiten alcanzar lugares aparentemente inaccesibles.

MALDITOS CACHIVACHES

No sólo existen objetos que hacen la vida más fácil a Taz, sino que los desarrolladores también han incluido un par de obstáculos mecánicos que se encargan de restringir el paso a algunas zonas y hacerte perder una buena cantidad de puntos de bonificación.



GRAMÓFONOS

Tan divertidos como rematadamente molestos, estos aparatos están situados en los lugares más inoportunos y utilizan la música para hipnotizar a todo el que se halle dentro de su radio de acción. Si le hipnotizan, Taz se vuelve prácticamente inmanejable.



CAJA DE PORRAZOS

Un objeto infranqueable que te ataca con unos poderosos guantes de boxeo cuando se transita por sus proximidades. La única manera de inutilizarlo pasa por activar una especie de pulsadores giratorios que bloquean el mecanismo de la caja durante unos segundos.

detalles tienen que ver con las habilidades especiales de Taz, nuestro demonio en huida frenética con rumbo a su Tasmania natal, y la forma en que interactúa con los objetos del entorno. Existen cinco poderes que otorgan características como una invisibilidad temporal, latas de refresco que provocan eructos súper destructivos o globos de chicle que permiten alcanzar zonas elevadas. Por si esto fuera poco, también hay unas cabinas telefónicas ACME en las que Taz puede obtener unos disfraces que otorgan ataques especiales.

Acción de vanguardia

El diseño de todos y cada uno de los niveles es sensacional y da lugar a gran cantidad de situaciones distintas. En general, casi todos implican descensos vertiginosos por el interior de toboganes, saltos estratosféricos a lo hombre bala, paseos en el interior de varios vehículos, combates contra todo tipo de fauna y un repertorio de malabarismos suficiente para montar un circo. Incluye todo lo imaginable y deseable en un juego de plataformas.

En cuanto a las opciones multijugador, se ha incluido la posibilidad de disfrutar junto a otro compañero y mediante un modo de pantalla partida de carreras de vehículos, luchas por obtener el mejor tiempo o por destruir el mayor numero de objetos del escenario. Evidentemente, todo ello resulta de lo más divertido y se desarrolla a una velocidad de frames aceptable.

Falta añadir que técnicamente hablando *Taz Wanted* alcanza cuotas que ya quisieran para sí algunos juegos de acción en primera persona de última generación. Todo se ve de maravilla y se maneja de forma muy suave y precisa. Dado que actualmente la competencia se limita a un par de juegos de superhéroes brillantemente realizados aunque a todas luces inferiores, la última creación de Blitz Games se convierte en un título de adquisición obligatoria.



Un oso polar lanzando una bola de nieve a un demonio de Tasmania.

El diseño de todos los niveles es sensacional y da lugar a gran cantidad de situaciones distintas



Taz segundos antes de entrar en órbita.

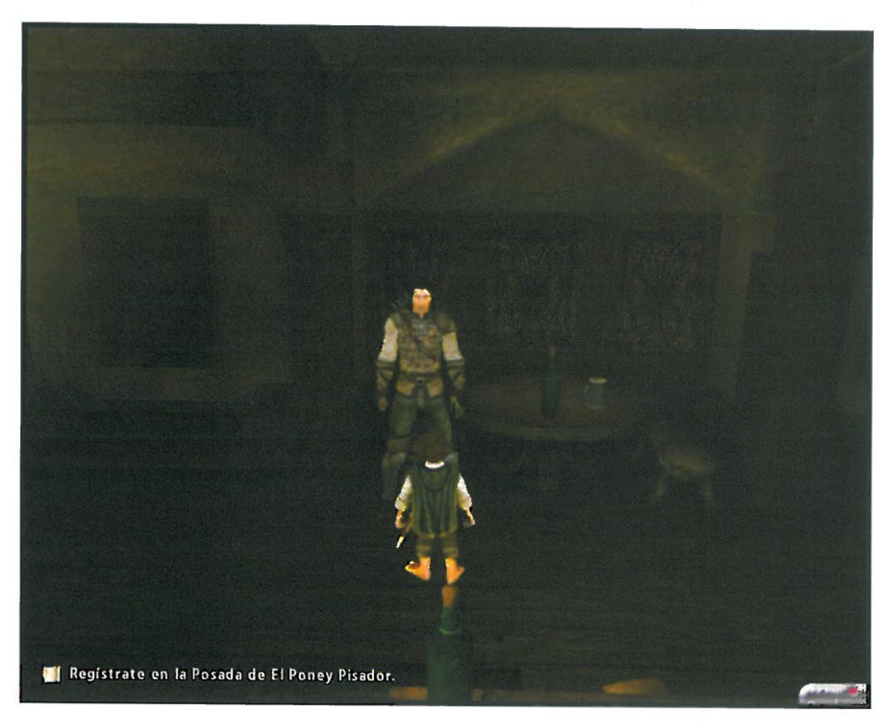


El entorno gráfico es una réplica exacta del de una película de dibujos animados.

GÉNERO: Acción/Aventuras • **DESARROLLADOR:** Surreal Software • **EDITOR:** Vivendi Universal • **PRECIO:** 49,99 €

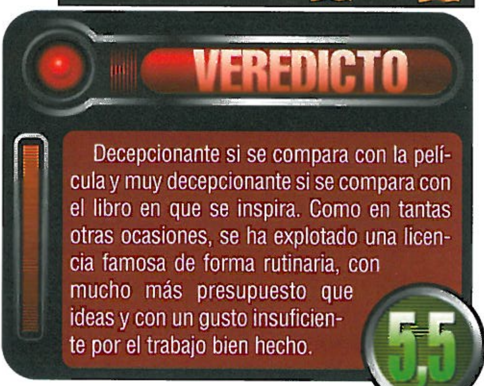
Con una licencia así, **lo lógico es** esperar que el juego sea **un clásico instantáneo**. La Tierra Media, la Comunidad perseguida por cataclismos y espectros y el anillo que sólo puede destruirse en una montaña de fuego eterno **piden un juego grande. Y éste ¿lo es?**

Por G. Masnou


Regístrate en la Posada de El Poney Pisador.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
La Comunidad del Anillo





Si acabas de ver la película de Peter Jackson y buscas un juego basado en *El Señor de los Anillos* más o menos decente, las opciones son algo limitadas. De hecho, la oferta se limitaba hasta ahora a dos mediocres juegos de rol creados por Interplay a principios de los 90: *La Comunidad del Anillo* y *Las Dos Torres*. Por suerte, esta sequía tolkiana llega a su fin. Y de qué manera. Por un lado, está Electronic Arts con una millonaria licencia cinematográfica que le otorga el privilegio de publicar varios juegos basados en la trilogía de Peter Jackson y New Line Cinema. Al otro extremo del cuadrilátero, Vivendi Universal y sus juegos basados en la fuente original, la novela de Tolkien. ¿Quién se llevará el gato al agua? No se sabe, pero Vivendi Universal golpea primero.

Una de tópicos

Los desarrolladores no se han exprimido demasiado la sesera a la hora de desarrollar la mecánica general y sistema de control. De hecho, el juego es idéntico a la mayoría de aventuras de acción en tercera persona que hay en el mercado. Basta con unas pocas de teclas y el meneo del ratón para tener pleno control sobre los protagonistas. A la hora de exterminar trolls, trasgos y demás ralea de la Tierra Media, tan solo puedes recurrir a un par de ataques distintos. Los golpes especiales y los combos brillan por su ausencia, lo que hace que los combates resulten muy sencillos y a la postre repetitivos.

No obstante, las misiones son lo suficientemente creativas como para impedir que el juego caiga en un profundo pozo de monotonía. La mayoría de veces basta con encontrar un objeto y devolvérselo a su propietario, mientras que en otras te verás obligado a cruzar sigilosamente una zona vigilada por los testarudos espectros del anillo e incluso se han añadido puzzles basados en la pulsación correcta de una serie de baldosas o palancas. Todo ello está correctamente aderezado con breves secuencias de vídeo que revelan poco a poco el desenlace de la historia.

Otro elemento a tener en cuenta radica en el sistema de cámaras. Al contrario que otros productos, que ofrecen un inmóvil modo en primera persona destinado únicamente a observar el entorno, *La Comunidad del Anillo* brinda la opción de utilizar la perspectiva que


Los poderes mágicos de Gandalf resultan muy eficaces.


La Comarca es el lugar más tranquilo y apacible de todo el juego.


Una nefasta IA impide que los combates en equipo sean del todo satisfactorios.

¿INSPIRACIÓN LITERARIA?




De acuerdo, legalmente el juego de Vivendi se inspira única y exclusivamente en la obra literaria de Tolkien. No obstante, hay detalles que evidencian que los desarrolladores de Surreal Software han visto más de una vez la película de Peter Jackson y han tomado prestado algún que otro "detalle". Zonas como la Comarca, la posada del Pony Pisador o las minas de Moria pueden calificarse de reconstrucción casi milimétrica de los decorados de la multimillonaria película.


Rivendel, el lugar en que se congrega la Compañía del Anillo.


El combate entre Gandalf y el Balrog en el puente de Khazad-dum es uno de los momentos cumbre.

más te convenga. Puedes jugar la aventura de cabo a rabo como si de un *Half-Life* cualquiera se tratara o elegir una perspectiva en tercera persona menos inmersiva pero más espectacular a la hora de ejecutar los combates. La elección es tuya y solo tuya.

Mi reino por un cerebro

Al inicio del juego controlas a tres de los nueve personajes que participan en la expedición para destruir el anillo del poder: Gandalf El Gris, Aragorn y el hobbit Frodo Bolsón. Cada uno de ellos posee características específicas, lo que añade al desarrollo algo más de profundidad y variedad. Gandalf es un hacha a la hora de realizar todo tipo de hechizos, Aragorn maneja la espada y el arco con más solvencia que Conan El Bárbaro y Frodo es especialista en pasar desapercibido gracias a su diminuto tamaño y al poder del anillo.

La mecánica y el control son idénticos a la mayoría de aventuras de acción en tercera persona

Todo suena bastante maravilloso y, de hecho, lo es hasta que entran en acción Légolas, Gimli, Boromir y el resto de miembros de la comunidad. Éstos se mueven bajo la batuta de una IA absolutamente lamentable. Camina deprisa y tus compañeros te perderán el rastro, enfréntate a varios enemigos y la aportación del grupo se limitará a tímidos y escasos golpes, pasea tranquilamente hacia una determinada localización y con toda probabilidad alguno de tus compañeros habrá quedado bloqueado detrás de un árbol o de alguna piedra. Desde luego, la IA no está a la altura de las circunstancias.

Esto es a grandes rasgos lo que ofrece este juego. Puede que logre calmar temporalmente tus ansias de fantasía tolkiana, pero cuando el hambre apriete de verdad, no tendrás más remedio que echarle el guante a los libros o a la película. Dado que *La Comunidad del Anillo* es el primer titulo de una trilogía, no estaría mal que Vivendi tomara nota de todos los errores y mejorara la fórmula en sus futuras producciones.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Spellbound • **EDITOR:** Wanadoo • **PRECIO:** 39,90 €

ROBIN HOOD
La leyenda de Sherwood

Lo intentamos. Nos vestimos de verde, hicimos gimnasia para desoxidarnos, nos pusimos una pluma detrás de la oreja. **Pero no hay manera. Este juego** de estrategia en grupo reducido **se nos resiste**. Un *Commandos* medieval, elegante y **demasiado duro de pelar**.

Por X. Pita

La sombra de *Commandos* es alargada, así que los juegos de Spellbound están condenados a que se les compare con la obra maestra de Pyro Studios. No hay por qué negarlo: tanto su anterior juego, *Desperados*, como este *Robin Hood: La leyenda de Sherwood* se inspiran directamente en las aventuras y desventuras de los soldados que en su día dirigieron Gonzo Suárez y compañía.

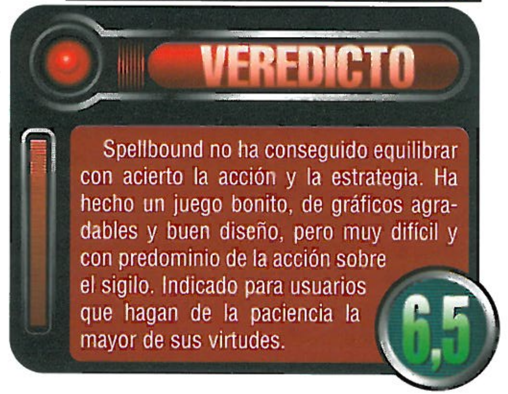
FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 300; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 256 MB de RAM
aDeSe +13

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: español.



La pregunta que queda en el aire no es si Spellbound está incurriendo en plagio o tributando un sentido homenaje. Lo que importa es saber si ha conseguido construir un buen juego usando mimbres tan conocidos. A nadie se le ocurre, hoy por hoy, comparar cualquier juego de acción en primera persona con los incunables del género, *Wolfenstein*, pongamos por caso. Asumamos entonces que Spellbound ha fagocitado la doctrina de Pyro y preguntémonos si supera el discípulo al maestro.

Si una cosa caracteriza a los juegos de estos diseñadores es su voluntad de crear atmósferas no demasiado explotadas en el microcosmos del videojuego. Fue el salvaje Oeste en *Desperados* y ahora es la Edad Media más oscura y mitificada. Allá viajaremos para encarnar al joven Robin Hood, enfrentado a los barones normandos que apoyan al príncipe Juan, típico malo malísimo. Robin se exilia en los bosques de Sherwood, junto a otros proscritos, para crear una especie de "Resistencia" con arcos, flechas y emboscadas.

Unos gramos de maquillaje

A grandes rasgos, bien se podría decir que *Robin Hood* es un juego de táctica en el que un grupo de hombres en situación límite (inferioridad numérica y peor armados) tienen que resolver de la mejor manera posible una serie de misiones concretas, a cual más complicada. Con esta fórmula en principio simple, Spellbound ha construido otro de esos juegos que por difícil acaba resultando desesperante.

Sobre ese patrón gira el juego. Las misiones a las que te enfrentas pueden ser de tres tipos: robo, asedio y emboscada. En las primeras, tienes que introducirte en algún castillo para hacerte con un objeto en concreto. En las segundas, de lo que se trata básicamente es de hacer daño y huir del lugar. Por último, las misiones de emboscada son fases de asalto a los nobles desgraciados que tengan la mala idea de darse un garbeo por Sherwood.

Spellbound ha introducido algunos cambios respecto a su anterior juego.

MÁS LEOTARDOS VERDES

Se avecinan más títulos con el hombre de los leotardos verdes como protagonista. Y uno de los proyectos en marcha reparte buenas maneras y kilos de nostalgia a partes iguales. Cinemaware sale del túnel del tiempo para traernos la actualización de *Defender of the Crown*, clásico entre los clásicos. Estrategia y otras hierbas de la mano del bueno de Robin. El poder para el pueblo.




Las actitudes de los personajes se reflejan en iconos.


Una muestra de cómo se tiende una emboscada en el bosque.

Quizás el que más llama la atención es el nuevo sistema de combate. Los enfrentamientos son ahora a espadazo limpio. La interfaz de combate es sencilla: basta un movimiento de ratón específico (dibujar un círculo, por ejemplo) para que tu personaje se mueva de una u otra manera, algo similar a lo ya visto en *Silver* o *Black and White*. Además, antes de cada una de las misiones puedes acudir al bosque de Sherwood y seleccionar a los compañeros que quieres que te acompañen en la aventura.

Lo que se suponía un juego de sigilo se acaba convirtiendo en un arcade tipo Diablo

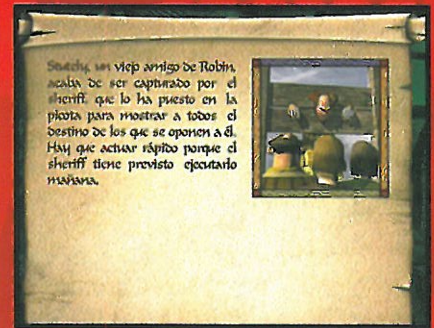
Sherwood es, precisamente, otra de las nuevas ideas que trae consigo *Robin Hood*. Se trata de tu refugio en el bosque, lugar al que acudes entre misión y misión para entrenar a tus hombres o producir las armas que vayas a utilizar.

Adiós, estrategia

El título de Spellbound falla allá donde debería acertar: en el uso de la estrategia. Pertenece a esa extraña casta de juegos que sacrifica la diversión en pos de la dificultad. El número de enemigos es tan obscenamente elevado, hay tantos soldados en la pantalla, que resulta imposible jugar las misiones sin ser descubierto. Al final, la estrategia o la táctica se pierden, sencillamente, por ser imposibles de aplicar. Ningún planteamiento, ninguna idea madurada a la sombra de los árboles de Sherwood, puede dar resultado. Así que ves como lo que se suponía un juego de sigilo e infiltración se acaba convirtiendo en un arcade tipo *Diablo*, en el que haces clic sobre los enemigos y vas amontonando cadáveres en la esquina de cualquier bosque. En este tipo de juegos, la línea que separa a la táctica de la acción es fina. Demasiado fina. Y Spellbound la ha rebasado.

Con todo, no se le puede negar a este *Robin Hood* un buen trabajo de diseño e investigación, reflejado principalmente en el apartado gráfico del juego. Los escenarios están bien construidos a pesar de basarse en la repetición de la misma idea y contar sólo con nueve mapas diferentes.

Si tienes tanta paciencia como perseverancia, quizás éste sea tu juego. Para los demás, lo que pudo haber sido un sueño, seguro que se convertirá en pesadilla.



A través de pergaminos se va desvelando la historia del juego.


Los movimientos del combate se realizan "pintando" con el ratón.



Es innegable que el diseño de los escenarios está muy trabajado.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Microsoft • **EDITOR:** Microsoft • **PRECIO:** 49,99 €

Vuelve **el eterno debate sobre el golf**. Unos lo detestan, otros lo veneran. **Esa lucha individual contra el campo, los elementos y el swing**; esa poesía en la que un hierro 2 deja la bola a pie de bandera... **¿Cuántos hoyos necesitas para disfrutar** de este deporte?

LINKS 2003



Los escenarios son estáticos, pero de una belleza indudable.

Por A. Jiménez

No pretendo cansarte con una detallada explicación sobre los cientos de opciones y detalles que contiene *Links 2003*, porque la mayoría ya estaban presentes en anteriores ediciones. Pero eso ya está dejando de ser suficiente para enfrentarse al *Tiger Woods* de EA, un rival cuya capacidad de innovación debería hacer reflexionar a Microsoft.

Links siempre fue el programa que ofrecía mejores renderizaciones, con campos de calidad fotográfica y entornos paradisíacos. No ha cambiado mucho, y eso es lo malo. Ya estamos acostumbrados a lo que antes impresionaba. Los movimientos de los jugadores y la pelota son magníficos pero, ¿y los zoom de detalle? ¿Y las animaciones de público, agua o cielo? ¿Y ese ataque de *pixelitis* aguda cuando la bola queda cerca de pancartas que a lo lejos parecían bonitas?

Links 2003 es un programa estático, lo fue al nacer en los 80 como *Leader Board* y posiblemente lo seguirá siendo en adelante, por mucho que cada vez haya más cámaras y que el seguimiento al aterrizaje de la bola haya mejorado.

Buscando el hoyo en uno

El swing es casi perfecto. Junto a los clásicos sistemas de dos y tres clics, tenemos el modelo mediante ratón en tiempo real, que permite dar efectos a derecha e izquierda. El juego incluye seis campos muy buenos, puede emplear recorridos de otras ediciones tras convertirlos o comprar (*Championship Courses*) hasta 20 campos más que aprovechan todas las posibilidades del programa.

Puedes ir más allá y usar el diseñador de campos para hacerte tus propios hoyos y hasta crear reglas nuevas. Jugar toda una carrera profesional en solitario o Internet, tomar clases, escuchar consejos de profesionales o recibir una barra indicativa de lo que hará la bola en el *green* son algunas de las opciones de este completo simulador.

Links 2003 podía haber mejorado más, pero sigue a la cabeza de los simuladores virtuales de golf junto a *Tiger Woods PGA Tour 2002*. Buen sonido, excelente interfaz, sistemas de juego variados, muy configurable... Deberíamos darnos por satisfechos... si no lo hubiésemos visto casi todo antes.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 400; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

aDeSe TP

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC 8 · LAN 8 · Internet 8

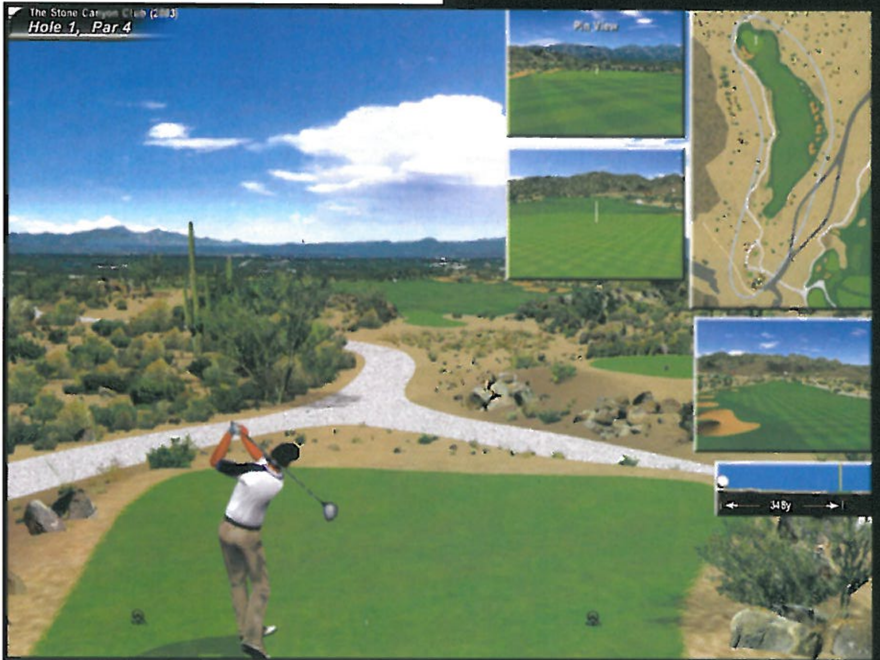
Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

El programa de golf más prestigioso y veterano vuelve remozado una vez más, pero con cambios de tal sutileza que sólo los jugadores expertos los percibirán. Esperábamos más tras casi dos años de ausencia. Aun así, es evidente que el que tuvo retuvo. Sigue siendo una completa y exquisita simulación.

7,5

Puedes escoger entre numerosas cámaras de seguimiento.



GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Weg • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 17,95 €

SPEED CHALLENGE

Jacques Villeneuve´s Racing Vision

Tras el tostonazo de temporada que nos deparó el avasallador dominio de la escudería Ferrari, **se imponía algo nuevo**, distinto. **Y eso es** precisamente **lo que ofrece *Speed Challenge*, el futuro de la competición** de Fórmula 1 **según** el campeón mundial Jacques **Villeneuve**.

Por A. Guerra

Reconozco haberme llevado una sorpresa con *Speed Challenge*. Se trata de un juego que apenas ha suscitado atención durante su desarrollo y que llega a las estanterías de puntillas. Con esta falta de antecedentes, uno se espera un título del montón. Pero, por suerte, no lo es.

Tiene el apoyo técnico del que fuera campeón del mundo en 1997, Jacques Villeneuve, pero no se basa en una licencia concreta, sino en una idea original: ¿cómo serán las competiciones de velocidad en el año 2027? Según los creadores de *Speed Challenge*, bastante diferentes. Mayor velocidad, piloto automático, salidas en diagonal y características mecánicas avanzadas.

Al principio, desconcierta el manejo de los monoplazas por la pérdida de dirección que se experimenta a más de 300 por hora, pero, como casi todo en este juego, se puede configurar a gusto del consumidor, aunque sea a costa de perder un grado importante de adherencia.

Bajo la Torre Eiffel

Hay circuitos repartidos por todo el mundo (París, Osaka, Nueva York, Moscú, Montreal, Londres, Egipto, Australia, Taj Mahal, Roma y Río de Janeiro), con buena presencia y diseño ambientado en su correspondiente zona geográfica (incluso pasas por debajo de la Torre Eiffel). En ellos, prima la espectacularidad y pueden clasificarse en distintos grupos, ya sea por las características especiales de su trazado, longitud, carácter urbano o tipo de pista.

Una vez en carrera, encuentras modalidades especiales de velocidad, resistencia (una hora corriendo sin parar), habilidad, dificultad o condiciones climáticas (lluvia, de noche o ambas cosas con reflejos de calidad sobre el asfalto). Y si eres capaz de superarlas, puedes intentarlo de nuevo en niveles avanzado y experto. Además, dispones de carreras contrarreloj con imagen fantasma, prácticas, entrenamientos, vueltas de clasificación, grandes premios y campeonatos completos.

Las carreras permiten hasta 16 vehículos a la vez, aunque puedes partir con menos rivales si lo deseas. También puedes activar o no las colisiones (algo que *eRacer* introdujo en su día) y con ellas los desperfectos (algo pobres). Todo esto está aderezado con buena música y efectos de sonido, seis prototipos de comportamiento distinto y una excelente presentación general, menús e interfaz de juego.





Los gráficos, sin ser espectaculares, cumplen perfectamente su cometido.

LA F1 DEL FUTURO

A 25 años vista, ¿quién sabe si la Fórmula 1 será así? Éstas son algunas de las nuevas ideas de *Speed Challenge*:

REPARACIONES INSTANTÁNEAS



¿Por qué parar en boxes cuando puedes hacer cambios y arreglos sin detenerte?

SALIDAS EN DIAGONAL



Si un coche se cala en la salida, no cierra el paso a los demás. Gran idea que da mucho juego.

SIN BANDERAS Y NOCTURNO



No hay accidente que detenga la carrera, aunque sea noche cerrada. Diversión con prisa y sin pausa.

PUNTOS Y DISEÑO



Los prototipos son originales. Y si logras una *Pole position* o vuelta rápida, obtienes más puntos.

RADAR A BORDO



Pantalla de datos que localiza a tus adversarios y los fija en un punto de mira.



El monoplaza a la derecha de la pantalla muestra los daños del coche.

Garaje para todos

No voy a cantar las excelencias de la IA, gráficos o aspectos técnicos del programa, porque tampoco es para tanto. Pero sí quisiera recalcar que de principio a fin está bien pensado, y realizado. Buena sensación de velocidad, gráficos más que aceptables pese a la sencillez de realización y texturas, estupenda vista desde el interior de los monoplazas, cámaras bien ejecutadas, física creíble y hasta una curiosa opción para adaptar la imagen (hasta 1.280 x 1.024, en Open GL o Direct3D) al empleo de gafas 3D.

Además, han logrado algo que va a agradar a numerosos usuarios: implementar un garaje asequible para cualquiera. Es decir, más allá de escoger el tipo de neumáticos o el combustible, puedes jugar con la relación de marchas, ángulo máximo de dirección y alerones, porcentaje del ABS, distribución de peso, equilibrio de frenos, barras estabilizadoras, altura inferior y control tanto de tracción como suspensión.

Suena complicado, pero *Speed Challenge* informa sobre cómo afectan los nuevos reglajes a la velocidad, aceleración y agarre delantero y trasero. No se puede pedir más a un programa eminentemente arcade que ha sido capaz de combinar con acierto determinados aspectos de simulación y fantasía.

Un programa arcade que ha sido capaz de combinar con acierto simulación y algo de fantasía

Está en inglés, pero no será el idioma una pega para que lo disfrutes, y teniendo en cuenta que su precio está por debajo de los 18 € y que puede jugarse on line mediante red local, IP o Ubi.com, éste puede ser tu pequeño juego favorito de otoño. Te verás sobre los pianos, golpeando vallas publicitarias, por el aire tras un impacto o patinando sobre la tierra, pero nunca frustrado ni aburrido.



La vista desde el interior de la cabina está muy lograda.



Con suficiente sangre fría, puedes echar un vistazo a tus perseguidores.



Tienes información muy clara sobre cada curva y trazado que se avecina.



Las pirámides y esfinges de Egipto dan una nota de colorido exótico.

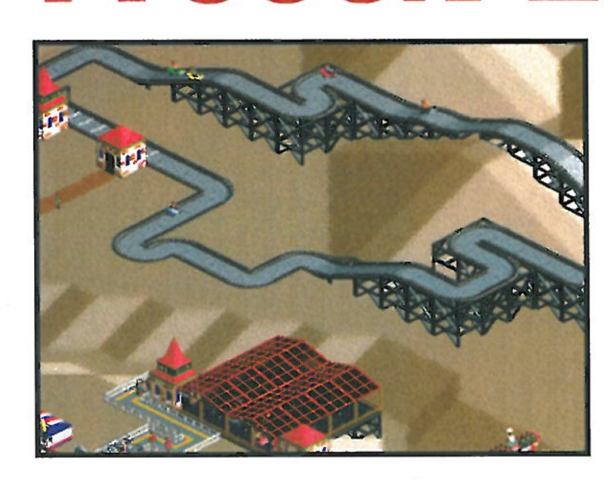
GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Chris Sawyer • EDITOR: Infogrames • PRECIO: 44,99 €

Cuando se trata de actividades virtuales de cualquier tipo, **nos apuntamos a ciegas**. Pero **nadie nos comentó que esto** de regentar parques temáticos y diseñar sus atracciones **fuera un trabajo tan duro**. Un título **no apto para los que se marean** o padecen vértigo.



ROLLERCOASTER TYCOON 2





Por J. Font



Vuelve a la carga uno de los títulos pioneros en la construcción de parques de atracciones. *Rollercoaster Tycoon* se reveló en su primera edición como un juego original y muy adictivo. En él debías crear y gestionar inmensos parques temáticos y diseñar sus atracciones. El objetivo era, por supuesto, atraer a hordas de mozalbetes ávidos de emociones fuertes y llenarte los bolsillos a su costa. Después del habitual rosario de expansiones, llega al fin la secuela. Era de esperar que el juego aportara notables cambios, pero lo cierto es que se ha apostado por la vieja fórmula y se ha remodelado lo justo.

Parques y vomitonas

El juego se ha dividido, por su nivel de dificultad, en distintos parques en los que debes ir completando objetivos específicos. Además, en esta ocasión, se han utilizado los parques de atracciones de la empresa Six Flags para incorporarlos en un apartado especial denominado "Parques Reales". En total, hay 26 parques a los que se puede acceder.

Las ambientaciones son muy variadas, desde terrenos llanos a otros de diseño abrupto que te hacen sentir como un funcionario de Construcciones y Contratas. Por suerte, las atracciones se adaptan a ciertos desniveles y entre las novedades del juego se incluye la posibilidad de utilizar esa orografía para crear túneles. Si optas por echar mano de la excavadora, no siempre tendrás la perspectiva adecuada para realizar las modificaciones pertinentes. Como ocurre en *Zoo Tycoon*, el terreno es modificable, pero cuanto menos lo modifiques, mejor.

Los objetivos del juego van desde obtener un número de visitantes por hora a unos beneficios concretos o un número de atracciones determinado. Conseguirlo no es nada fácil. La clave es empezar con atracciones económicas, incluidos los puestos de venta, para hacerte así con ingresos diarios aceptables que te permitan ir erigiendo poco a poco el parque de turno.

Esta dinámica se repite constantemente y sólo se ve truncada si decides crear tus propias montañas rusas, algo que no resulta fácil, y mucho menos en tiempo real. Construir una montaña rusa exige reflexión. Si lo haces durante el juego, te garantizamos que las continuas vomitonas harán que la gente huya despavorida.



Se han incluido parques reales por cuya reputación deberás velar.



Existe un buen surtido de atracciones con que dotar a tu parque.

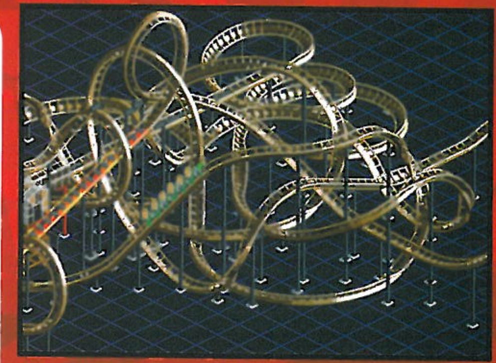
También necesitarás empleados que reparen las instalaciones, las limpien, animen el cotarro y controlen los desmanes de los visitantes. Teóricamente, debería consistir en asignarles un área de trabajo y dejar en manos de la IA el resto, pero resulta bastante más complejo: las áreas tienden a superponerse cuando tienes muchos empleados y el funcionamiento general de este sistema es muy poco intuitivo.

Por suerte, los desarrolladores no se han olvidado de incluir el consabido editor de escenarios. Lo curioso es que con él no puedes crear tus propias atracciones, sino que sólo permite introducir modificaciones en las existentes. Claro que siempre te queda el recurso de modificarla tanto que ni su padre la reconozca, pero cuando la guardas, no puedes rebautizarla, sino que sustituye a la original. Tampoco puedes echar mano de ellas libremente durante las misiones. Por defecto, el juego da acceso a cierto número de atracciones que aumenta mediante la investigación. La única forma de tenerlas todas accesibles es configurar tu propio escenario empezando de cero.

El juego parece más un intento de aprovechar el tirón del original que una secuela con todas las letras

Bajada más que subida

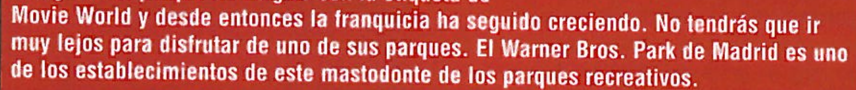
Cuesta creer que Chris Sawyer no haya encontrado la forma de introducir mejoras sustanciales en su juego. A nivel gráfico, continúa manteniendo el diseño de cuadrículas, vista isométrica y rotaciones de cámara a golpe de 90º. *Theme Park World* ya demostró que se puede hacer un juego de este estilo sin renunciar a las distintas opciones de cámara o la espectacular posibilidad de viajar en las atracciones que diseñas. También el número de colores que utiliza el juego es bastante bajo, así como las texturas que cubren el escenario.



El editor de escenarios no permite guardar atracciones aisladas.

En definitiva, el juego parece más un intento de aprovechar el tirón de su predecesor que una secuela con todas las letras. Su gran virtud sigue siendo el nivel de detalle con el que se recrea el proceso de diseño de las atracciones, ideal para aquellos que quieran dedicarse a ello profesionalmente. Si no eres uno de ellos, es posible que el juego te decepcione un poco. Para esto no era necesario esperar tanto.

VÉRTIGO REAL



Los desarrolladores han incluido en este juego algunos de los parques de atracciones reales de la compañía norteamericana Six Flags. Su centro lúdico más emblemático es el Magic Mountain, situado en Los Ángeles. En 1975 cruzaron el charco para inaugurar un parque en Bélgica con la etiqueta de Movie World y desde entonces la franquicia ha seguido creciendo. No tendrás que ir muy lejos para disfrutar de uno de sus parques. El Warner Bros. Park de Madrid es uno de los establecimientos de este mastodonte de los parques recreativos.







Las atracciones acuáticas han visto reforzada su presencia.

GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** Duran • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 30,00 €

VIRTUAL SKIPPER 2

Navegar es una de las experiencias más placenteras que hay, pero quizás no una de las más emocionantes. De todas formas, la cosa se anima cuando **entra en escena el** competitivo **mundo de las grandes regatas**. Marchando una de mar salada con vientos de fuerza mayor.

Por S. Sánchez



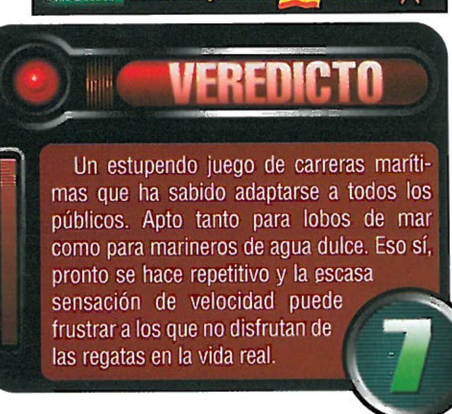
En Duran saben que las regatas son atractivas, pero también que este deporte no es muy popular y puede resultar demasiado complejo. Por eso, han hecho lo posible para que controlar las distintas embarcaciones sea asequible sin por ello convertir su simulador de regatas en un simple arcade. En primer lugar, cuentas con una cámara libre y de fácil manejo con la que puedes tener controlados a tus oponentes en todo momento. En segundo lugar, han dotado al juego de una serie de ayudas visuales que se pueden usar o no. La principal es una flecha que te indica de dónde viene el viento y cambia de color según lo adecuada que es la orientación de tu velamen. Si aun así no quieres desperdiciar la más mínima racha de viento, dispones de un panel indicador de rendimiento y un mapa de la posición en el que aparecen las demás embarcaciones y trayectorias recomendadas.

El viento en las velas

En cuanto tienes claro cuándo usar cada vela, empiezas a ganar regatas. Puedes optar por regatas individuales o campeonatos en los que empiezas con una pequeña embarcación y vas mejorando hasta llegar a los Open 60, los Fórmula 1 del mar. La climatología es variable, incluso modificable en las regatas individuales, y se puede elegir entre varios modelos de embarcación por categoría. Aunque hay varios tipos de escenarios, a la hora de la verdad, los cambios apenas se notan.

El modo campeonato se desarrolla sin mayor incidencia hasta que llega la prueba reina: la Copa América. En ella, los rivales juegan mucho más con las trasluchadas e intentan provocar errores que impliquen una penalización. En esos momentos, disfrutas de cada instante y no se te permite un segundo de desconcentración. Aun así, a medida que pasa el tiempo, acaba haciéndose sumamente repetitivo. Cuando ya llevas varias regatas, acabas descubriendo que el juego no da más de sí, al menos para alguien que no es un incondicional de las regatas. Tal vez el antídoto pase por echarle un tiento a las estupendas opciones multijugador que incluye, empezando por la de pantalla partida.





Los mejores barcos pronto están disponibles.



Puedes acercar y alejar la cámara como te plazca.



Los escenarios que se ven al horizonte no son lo mejor del juego.



Los trimaranes prácticamente vuelan sobre el agua.



Enésimo recorrido **por tierras europeas a bordo de un Panzer**. Abajo queda Italia, a la izquierda Normandía y **hacia el este los peligrosos bolcheviques**. Ahora **veamos si montamos una buena guerra** o un simple revoltijo de explosiones y chatarra humeante.

FRONTLINE ATTACK

War over Europe

Por O. García

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 350; 64 MB de RAM

Recomendado: PIV 1,5; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC: ✗ · LAN: 8 · Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español


VEREDICTO

La especialización de las unidades en liza aporta una ligera dosis táctica a un juego que, por desgracia, acumula demasiados fallos. Resulta entretenido a ratos y cargante y muy poco fluido en otros. Eso sí, las explosiones son muy bonitas, un espectáculo de los que crean afición.

6

Hace un par de meses, terminábamos el avance de este juego preguntándonos si tanto derroche de buenas intenciones no quedaría en un mar de requisitos técnicos que no podrían soportar los ordenadores más justitos. Pues bien, el derroche ha sido optimizado, de modo que un PC que cumpla con los mínimos podrá cumplir también... con los mínimos.

Da la impresión de que la gente de Zuxxez, responsables del más que digno *Earth 2150*, ha tenido que sacar el juego a toda prisa. *Frontline Attack* está plagado de pequeños grandes inconvenientes que acaban lastrando el juego.

Cal y arena

Con el afán de cumplir con alguna especie de equilibrio cósmico, *Frontline Attack* ofrece a cada paso algo interesante acompañado de un tropezón. Quizás el apartado gráfico sea lo más vistoso, aunque no está exento de problemas. Los soldados de a pie parecen al desplazarse un hatajo de chiquillos detrás de una pelota. De hecho, sus atolondrados correteos por la pantalla y su escuálida figura les acercan más a un grupo de mondadientes con espasmos que a unos hombres de pelo en rifle. En cambio, los blindados cumplen más que sobradamente. Un zoom hacia una de estas moles 3D permite advertir someramente sus detalles y diferenciar claramente un Panzer de otro.



Acercar demasiado la cámara, aparte de resultar poco práctico, provoca problemas de clipping.

En realidad, *Frontline Attack* no busca en ningún momento el rigor histórico. Se trata de reproducir los vehículos blindados más reconocibles del periodo y asignarles unas cualidades que reflejen sus valores



Unidades soviéticas toman posiciones en una colina.



Los bombardeos con artillería pesada son el arma más devastadora.

en el campo de batalla de forma aproximada. Por eso mismo, cada unidad tiene una indicación de su blindaje así como de su potencia de fuego contra soldados, tanques y fortines. Sirve para añadir un poco de realismo a una sopa que no destaca precisamente por ello. Sin ir más lejos, los escenarios ofrecen pocas variaciones más que no sea añadir algo de nieve para nuestros queridos rusos.

La orografía está representada con esmero, pero no es lo bastante clara como para ver qué elevaciones son impracticables o cuáles son los senderos que puedes recorrer. Un punto negro llamativo son los atascos. Dado que todas las tropas y vehículos ocupan una la totalidad de la casilla sobre la que están, en cuanto hay un paso estrecho es literalmente imposible que unos avancen a otros si no hay una casilla libre al lado. Ver cómo uno de tus Sherman se detiene impepinablemente ante el Capitán Johnny Memuevo puede sonar a romántica protesta pacifista, pero no es muy útil si al otro extremo de la calle hay un lanzacohetes alemán que no para de lanzarte salvas de bienvenida. Y, evidentemente, en cuanto se reúnen unos pocos en un entorno urbano, el embotellamiento puede ser de órdago.

Frontline Attack ofrece a cada paso algo interesante acompañado de un tropezón

Rutas de paso

Otro tanto de cal y arena se aplica al diseño de niveles: aunque algunos ofrecen varias tácticas de aproximación al enemigo, la mayoría se resumen en ir del punto A al punto B pasando por el típico camino plagado de malos sedientos de sangre y armados hasta los dientes. Además, los desarrolladores tampoco han sabido desprenderse de esos curiosos desfiladeros que son moneda de pago habitual en la estrategia en tiempo real y que siempre obligan a seguir una senda determinada, rara vez la mejor, por supuesto.



Ciertas posiciones están muy bien custodiadas, así que no hay que lanzarse a lo loco.

Por otro lado, la capacidad de reacción de tus tropas es bastante mejorable. Los muy remolones pueden tardar unos segundos preciosos en obedecer una orden, sobre todo si ésta implica un cambio de dirección repentino o si están enfrascados en medio de un tiroteo. Y claro, teniendo en cuenta que esto es estrategia en tiempo real, tanta demora y tan lamentable falta de reflejos no ayudan mucho. Más de una y más de dos veces, tus hombres caen como moscas únicamente porque se lo están pensando dos veces antes de retirarse. Por suerte, puedes alterar la velocidad de juego a tu gusto para corregir este problema.

La guinda (o guindilla, según se mire) la ponen la traducción y el doblaje al castellano. La traducción ofrece joyas del estilo "afirmo, cambio" u "objetos" (por objetivos). Por su parte, el doblaje, de una sosería insufrible, viene trufado de un supuesto alemán con acento de la Sierra o de un inglés con un deje magrebí. Ocurrencias del tipo "allá voy a matarlos", "encuéntrenlos y cachéenlos" o el infamemente divertido "estos cabrones me están atacando" parecen más típicos de un *Duke Nukem* que de un ETR de la Segunda Guerra Mundial. En fin, que se trata de un juego con potencial, pero sobrado de detalles que hacen pensar que no debería haberse editado con tantas prisas.



Los paracaidistas también tienen su pequeño papel en el juego.



Para hoy se esperan retenciones en la N-22 en dirección a Moscú.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Hokus Pokus • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 32,95 €



FILA WORLD TOUR TENNIS

Por A. Jiménez

Cuando menos, **resulta curioso que** un deporte cuya práctica no es mayoritaria **origine tantos programas para PC. El tenis vuelve**, esta vez bajo el patrocinio de una marca de equipamiento deportivo y **con ganas de hacerse un hueco** en el mercado de la simulación deportiva.

Dinamarca saltó a la palestra de los videojuegos de la mano de IO Interactive y sus dos estupendos *Hitman*, pero ahora son sus colegas de Hokus Pokus los que pretenden dejar huella en el mercado con *FILA World Tour Tennis*. Y lo habrían conseguido de haber terminado su programa antes de la publicación de *Virtua Tennis*, un juego con el que tiene múltiples paralelismos y que sale victorioso en casi todas las comparaciones.

No es menos justo recalcar que *FILA* es más divertido que otras sagas, caso de *All-Star Tennis* o *Roland Garros*, y que está a la altura de títulos de la talla de *Tennis Master Series*. Es un juego sencillo, pero con las suficientes opciones como para seguir resultando interesante con el paso del tiempo gracias a sus numerosas competiciones, pruebas y opciones de golpes.

A pie de cancha

De entrada, puedes optar por partidas rápidas, torneos o carrera profesional. Los encuentros pueden ser individuales o de dobles, con hasta cuatro jugadores en un mismo PC, aunque no hay opciones en red local o Internet. Hay suficiente variedad entre los jugadores a escoger, diseño y colores de equipo, pero se echa de menos la presencia de grandes estrellas de este deporte. Al menos hay jugadoras femeninas para que las usuarias de compatibles no se sientan discriminadas.

Tienes distintos tipos de superficie en los que el bote y comportamiento de la bola varía sensiblemente y también muchas pistas que recorrer por todo el mundo, habitualmente muy bien ambientadas. Hay canchas cubiertas y al aire libre, se juega a distintas horas del día y la iluminación solar y artificial propicia un juego de sombras muy realista.

También el movimiento de la bola es bueno. Los estudios físicos de movimiento responden bien a lo esperado, aunque a veces los jugadores parezcan un tanto forzados. La pelota es cantada fuera cuando toca el límite de las líneas de demarcación, los efectos de sonido de público, árbitro, raquetas y zapatillas sobre la superficie están conseguidos y





¡Victoria! Los primeros planos están reservados para escenas de transición.

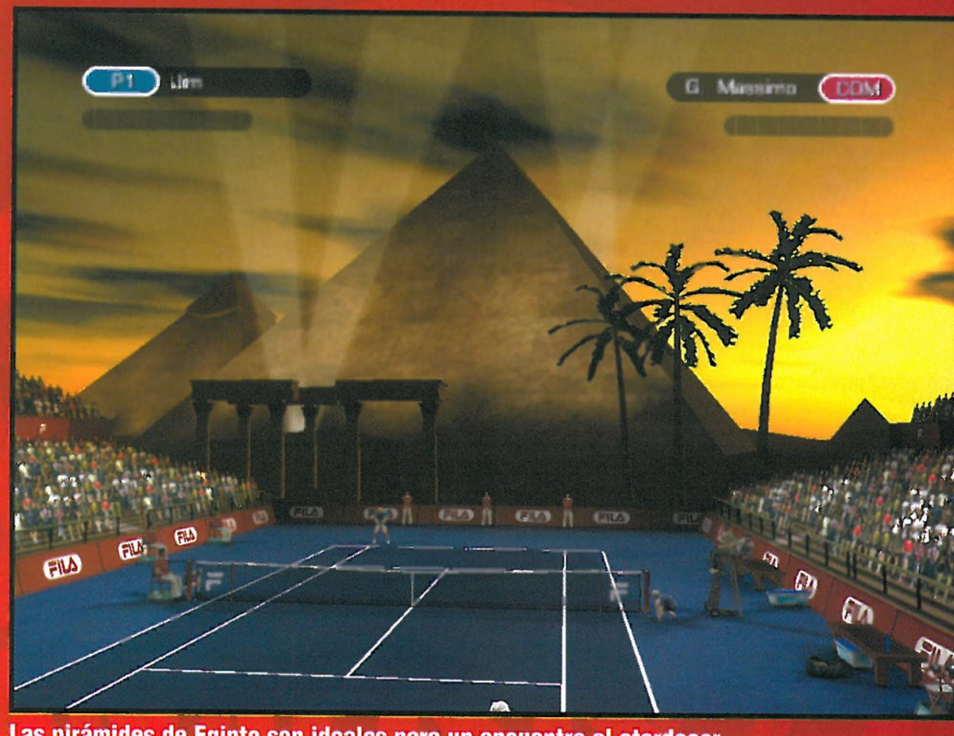
hay muchas opciones de configuración, desde los controles al número de sets (de uno a cinco) y juegos por partido.

El sistema de golpes no es tan convincente. Necesitas de seis teclas distintas para golpear, liftar y emplear mayor o menor intensidad, ya que dos de ellas se emplean para efectos a derecha e izquierda. Resultaría un acierto si no fuera porque resultan demasiados controles para cualquiera que no sea un manitas con el pad. Un punto intermedio entre botones y variedad de golpes resultaría más intuitivo.

Si decides participar en el circuito, partes con una cantidad de dinero limitada y es necesario pagar la inscripción en torneos amistosos y de competición para engrosar tu cuenta corriente. A medida que ganas dinero, puedes acceder a pruebas de mayor relevancia, nuevos compañeros de dobles, mejor equipo y ocho pruebas de entrenamiento. Superando estos retos, se obtienen nuevos puntos de calidad en apartados como velocidad, destreza, fuerza o resistencia, de manera que te resulte más fácil ganar partidos. Es como un minijuego de rol dividido en varios apartados. En unos hay que sacar cubos de la pista contraria a base de potentes saques o acertar a una serie de cilindros repartidos más allá de la red, en otros tenemos que golpear a dianas o cubos, realizar voleas sin que la bola toque el suelo, etc.

No olvides las muñequeras

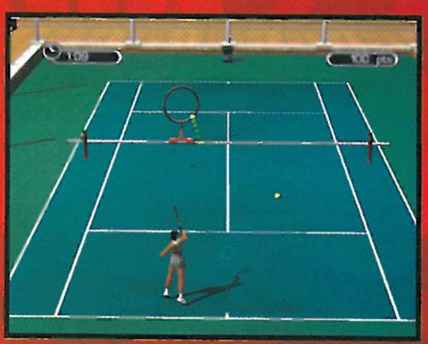
Sus tres niveles de dificultad, abundantes canchas, tipos de superficie y entrenamientos (cada uno con cuatro grados de superación) te mantendrán ocupado por bastante tiempo, el suficiente para rentabilizar el programa. Y a título anecdótico, comentar que ha sido realizado con el motor gráfico RenderWare, el mismo de títulos como *GTA III* o *Tony Hawk's Pro Skater 3*.



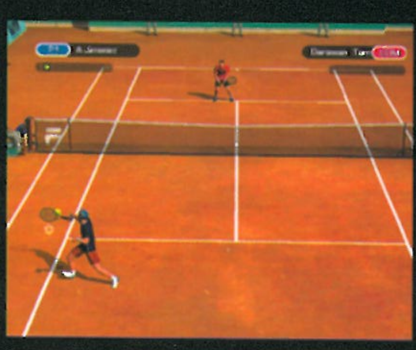
Las pirámides de Egipto son ideales para un encuentro al atardecer.

El juego ha sido realizado con el motor gráfico utilizado en GTA III y Tony Hawk's Pro Skater 3

No hay más cera que la que arde, y pese a los haces de movimiento, repeticiones de jugadas, pequeña animación del público, música en los menús y adecuado manual en castellano, *FILA* no pasa de ser un programa agradable, bien realizado y divertido que no revolucionará el género. Sólo hará pasar buenos ratos a sus usuarios.


En los entrenamientos se pone a prueba tu pericia.


Nada como un partido de dobles para jugar con los amigos.


Aprender el tipo de bote en las distintas superficies es clave para ganar.

CANCHAS Y SUPERFICIES

Las pistas repartidas por todo el globo destacan por su buen diseño y mejor presentación. De las 24 existentes, todas están disponibles menos cuatro que deberás descubrir. Lugares como Nueva York, Londres, París, El Cairo, Sidney o Madrid te esperan. Y en todas ellas puedes optar por diferentes superficies.



TIERRA BATIDA
Aquí los botes son a media altura, y los encuentros más lentos y desde el fondo de la cancha.



SINTÉTICO-ARTIFICIAL
Las más rápidas, en las que más bota la bola y donde tus reflejos y velocidad resultan vitales.



HIERBA
Partidos a medio gas en los que el bote es mínimo, por lo que es muy importante estar alerta.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Funatics Development • **EDITOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 29,95 €

CULTURES 2

Las puertas de Asgard

Por J. Font

Los vikingos de Funatics **vuelven a la carga** en esta secuela. **Conservan** todo el ardor guerrero y **la sed de exploración y aventuras**, lo que les lleva a pasearse por la mar salada. **Prepárate para un verdadero festín de gestión** a ritmo frenético.



Los ociosos no deben tener cabida en tu civilización.

No, no se trata de una guía de eventos culturales. Es algo mucho más divertido: un juego de vikingos que crecen y se multiplican, que surcan los mares y siembran el mapa de pequeñas colonias. En tu papel de diosecillo de guardia, debes hacerte cargo de tan nórdica gente, cuidarles, microgestionarles y comprenderles. En definitiva, proporcionarles todo lo necesario para que su civilización viva una eterna primavera. De hecho, el juego se acerca a los llamados simuladores de gestión divina (*god games*), sólo que éste es un poco menos sutil.

Puedes jugar una campaña concreta o una serie de partidas aleatorias. Las segundas ofrecen libertad absoluta, mientras que la primera sigue los pasos de un héroe llamado Bjarni. Este valeroso lobo de mar intenta que una antigua profecía según la cual a su pueblo le quedan menos de dos telediarios no se haga realidad. Así que se embarca en una aventura que le llevará hasta Alejandría pasando, como pretende Bush, por Bagdad. En total, se trata de diez misiones en las que debes hacerte cargo de cada uno de los integrantes de tu pueblo y materializar esa utopía tan nórdica que conocemos como estado del bienestar.



Maternidad asistida

Para que te hagas una idea, los personajes nacen, crecen, se reproducen y mueren.



Encontrarás civilizaciones con las que comerciar o pelear.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 450; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 650; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ — LAN 6 — Internet 6

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: español

VEREDICTO

Los desarrolladores han hecho muy poco para facilitarle la existencia del jugador. Son demasiados los elementos a tener en cuenta y las partidas se eternizan. Cuando la población pasa de cierto número, el juego tiende a ser algo caótico, aunque hará felices a los fanáticos de la microgestión.

6,5



No esperes grandes batallas. Dispones de unidades militares poco variadas.



Puedes construir auténticas ciudades con empalizadas incluidas.



La microgestión cuidadosa es una de las claves de este juego.

Como buen padre, tienes que decidir su futuro profesional, darles una vivienda, casarlos y hasta darles hijos. Además de entrometerte en sus vidas, debes proporcionarles recursos para que no pasen hambre y equiparlos con vestimenta y herramientas para hacerlos más efectivos en sus trabajos. Esta microgestión llega incluso a extremos enfermizos. Es importante que la gente descanse y esté bien alimentada, así que para lo primero necesitan casas y para lo segundo debes asegurarte que al menos una mujer viva en ellas.

Los pobladores de tu aldea pueden mejorarse sobre la marcha, al estilo chusquero, aunque tampoco está de más hacer que pasen por la escuela. Es muy importante hacer que adquieran experiencia. Por ejemplo, un granjero puede convertirse en molinero y, más tarde, en panadero; basta con que obtenga experiencia en la granja y después en el molino. Cuando un personaje está disponible para estos cambios de curro, los edificios se desbloquean. Esto te permite ir paso a paso en la evolución de tu civilización y facilita en cierto modo el juego.

A medida que crece tu población, las cosas se van complicando sobremanera

A medida que crece tu población las cosas se van complicando sobremanera. Tu objetivo principal pasa por conseguir todos los bienes materiales que tu civilización te demande, así que no estará de más que te dediques a almacenar recursos, y para ello necesitas almacenes. Puedes configurar la cantidad de recursos que deseas mantener en ellos para satisfacer las necesidades de tu pueblo y utilizar los excedentes para negociar con otras civilizaciones.

Pocas alabardas

Entre las profesiones de tus fieles seguidores, destaca la de explorador, ya que son estos personajes los que se encargan de señalizar el escenario para crear rutas que unan unos pueblos con otros. Sin ellas, un comerciante es incapaz de localizar a su cliente y los recolectores no pueden alejarse demasiado del pueblo en busca de recursos.

Una vez suplidas las necesidades básicas y organizada la producción, llega el momento de crear tu ejército para terciar en las batallas del visionario Bjarni. No es que tengas muchas opciones, ya que la cosa se limita a crear lanceros, arqueros y espadachines, adornarlos con alguna que otra catapulta y lanzarlos al ataque. Eso sí, puedes contar con algo de ayuda divina. Basta con que construyas un templo y acumules capacidad de oración para que puedas invocar fenómenos naturales con los que diezmar al enemigo. También dispones, según avanza el juego, de una serie de héroes con habilidades especiales para el combate y puedes contratar mercenarios, aunque pese a todo las batallas no te parecerán nada de otro jueves.

Para hacer todo esto, debes echar mano de una interfaz compleja pero intuitiva. Dispones de múltiples pantallas en las que recabar información de cada personaje, ya sea de manera individual o mediante grupos de distinta índole. Desde ellas, puedes modificar profesiones o comportamientos y asignar vivienda al personal.

Este sistema de ventanas hace que apenas tengas la sensación de estar jugando en tiempo real. Sí, la pantalla está llena de personajes que se mueven por un escenario 3D, pero tiendes a controlarlos desde los menús, ya que la identificación y selección directa resulta más bien farragosa. Aunque la calidad gráfica del juego hace que necesites una máquina potente para que se mueva con fluidez, lo cierto es que sigues dependiendo de un sistema poco ágil y en el que te arriesgas a volverte tarumba a nada que tu poblado pase de los 50 habitantes.



Hace falta mucho producto para ser un comerciante reputado.



La campaña sigue un sólido argumento que te lleva a diversos lugares del planeta.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Object Software
EDITOR: Planeta DeAgostini • **PRECIO:** 39,95 €



Uno de los juegos de estrategia **más erráticos** y menos interesantes que nos ha tocado sufrir últimamente. **Historia china con poca solvencia** y aún menos estrategia.

DRAGON THRONE
Battle of Red Cliffs

Por J. Font

Tras *El Destino del Dragón: Los Tres Reinos*, nos llega otra de arroz y sombreros de tamaño inverosímil. En él, tres señores de la guerra, Cao Cao, Liu Bei y Sun Quan, cada uno con su propia campaña, se disputan el trono de China. Se trata de construir ciudades, crear talleres, controlar los impuestos, etc. En fin, estrategia en tiempo real común. Y mal resuelta, ya que tanto la IA como el sistema gráfico y físico del juego hacen aguas.

Los errores más llamativos tienen que ver con el nefasto velo de guerra, opaco incluso en zonas que ya has explorado, la facilidad con que las unidades se quedan atrapadas en obstáculos y, sobre todo, que el juego parezca desarrollarse todo en un mismo plano. Aunque parezca mentira, las unidades pasan de una muralla a los prados circundantes sin que se note para nada la diferencia de altura. En este juego se han concentrado en ofrecer una reconstrucción más o menos verosímil de la China imperial y se han olvidado de casi todo lo demás, consideraciones técnicas incluidas.

3,5



GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Arxel Tribe • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 42,95 €



Después de descubrir con *Ring* las exquisiteces de la **música clásica**, Arxel Tribe vuelve a la carga con algo así como **la aventura fallida por excelencia**.

RING 2
El crepúsculo de los dioses

Por G. Masnou

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 333; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 450; 128 MB de RAM
aDeSe TP

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

La de *Ring 2* es la crónica de un fracaso anunciado, el de una forma de hacer aventuras gráficas que hace mucho que ya no convence, o sea, las pedantes aventurillas a la francesa. Concebida como una adaptación al ordenador de la ópera *El Anillo del Nibelungo*, de Richard Wagner, este juego con anillos, dragones y dioses naufraga por el mismo motivo que han naufragado la mayoría de las aventuras de Arxel Tribe: falta de coherencia argumental, puzzles excesivamente rebuscados y unos diálogos tan delirantes que difícilmente resultan comprensibles.

El apartado técnico sube algo el listón, aunque tampoco se salva de la quema. Las cámaras parecen estar pensadas para ofrecer siempre el peor ángulo posible; los escenarios son enormes pese a que la acción se desarrolla en unas pocas áreas; el control con el teclado resulta caótico, y no se puede manejar al personaje principal con el ratón. En fin, un completo desastre como producto con fines lúdicos.





GÉNERO: Plataformas • **DESARROLLADOR:** Wanadoo
EDITOR: Wanadoo • **PRECIO:** 19,90 €

LA PANTERA ROSA

La persecución más rosa

De todos los bichos raros que pueblan el universo de la animación, **ninguno tan especial como la Pantera Rosa**. Arrasó en la televisión de los 70 y ahora quiere repetir en el corazón de los más menudos.

Por G. Masnou



Primer aviso: en *La Pantera Rosa* no esperes hallar el refinado humor mudo ni las delirantes situaciones que caracterizaban a la célebre serie de dibujos animados de Fritz Freleng. Lo que sí ofrece el juego de Wanadoo es un notabilísimo plataformas claramente inspirado en las aventuras de Sonic (la mascota azul de Sega) y dirigido casi exclusivamente a los más pequeños de la casa.

La acción se desarrolla a lo largo de nueve niveles y el secreto está en utilizar de forma lógica una serie de objetos y recoger el mayor número de monedas posible en una frenética lucha contrarreloj. Para que el conjunto sea más ameno, se han añadido monstruos de final de nivel y unos divertidísimos circuitos que la Pantera Rosa deberá superar montada en unos patines. Dado que la totalidad de las fases pueden jugarse una y otra vez sin caer en el tedio, lo que nos queda es un producto sencillo pero delicioso, un modesto lujo.





GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** ChrisTrains • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 39,95 €

Atención, pregunta: ¿vale con **un puñado de nuevas locomotoras** para darle nuevos alicientes a **un simulador ferroviario**? Bueno, cosas más raras se han visto.

EURO LOCO

Train Sim Pack

Por J. Font



Euro Loco es un pack de expansión que aporta nueve locomotoras extra al *Train Simulator* de Microsoft. Por desgracia, estos nuevos armatostes sólo se pueden emplear en la opción de explorar ruta. Es decir, la cosa se limita a conducirlas por la vía férrea sin más aliciente que mantener los límites de velocidad y llevarlas de una estación a otra.

En su descargo, hay que decir que el juego original no daba gran cosa de sí: escasas locomotoras y misiones breves y monótonas, así que este paquete de ampliación al menos viene a darle algo de cuerda. El mismo desarrollador anda trabajando en otra expansión, el llamado *TGV Train Sim Pack*, que incluirá el trayecto de tren de alta velocidad entre Ashford y Lille (cruzando el canal de la Mancha) y una decena de nuevas misiones. Sin duda, un pack más prometedor que este algo escuálido *Euro Loco*, que se queda en curiosidad sólo válida para locos de la simulación ferroviaria.



GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** Leonard Hjamarson/Christian Schulz • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 45,95 €

EASTERN THUNDER

Un prestigioso **articulista on line**, Len Hjamarson, **acaba de regalar** a la comunidad de simuadictos **14 trepidantes misiones** que dan algo más **de** aire al extraordinario ***IL-2 Sturmovik***.

Por M.A. "Gadget" González



Con el título de *Eastern Thunder*, el creador de la revista on line combatsim.com, Len "Viking-1" Hjamarson, nos ofrece un conjunto de 14 misiones muy detalladas y realistas para *IL-2 Sturmovik*. Bien presentado y de fácil instalación, el CD-ROM incluye también un manual bilingüe en inglés y alemán. Además, se puede acceder desde el propio CD a una guía en HTML con los antecedentes históricos y una introducción detallada para cada misión.

Orientadas principalmente hacia el combate aéreo, las misiones están cuidadosamente planificadas y pueden jugarse desde el bando de la Luftwaffe o la VVS. Sin duda, éste es un producto pensado para pilotos puristas y exigentes, ya que la dificultad de las misiones es elevada. Debido al alto número de unidades involucradas en la acción y a la belleza de los paisajes, volar en solitario estas misiones es toda una aventura que se convierte en experiencia inolvidable cuando son compartidas en red.

8,5



GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** Simulation Software • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 54,95 €

Just Flight ofrece **un buen complemento para *FS2002***. Por suerte, aún quedan buenos desarrolladores en el género, como los chicos de Simulation Software, que han reproducido **los Airbus A319, A320 y A321 al milímetro.**

A320 PROFESSIONAL

Por E. "Tuck" Artigas



Se trata de un producto bastante interesante, aunque realmente caro. Lo primero que llama la atención es que incorpora un vídeo de 85 minutos en el que el capitán Alan Dix explica con detalle todos los sistemas del avión durante un vuelo real. La única pena es que sea en inglés, algo que le resta parte de utilidad.

Una vez familiarizado con los sistemas del avión, que no son pocos, puedes empezar a realizar tus pinitos en cuanto a programación de rutas. El resto de sistemas y botones que muestran los paneles funcionan bastante bien, sobre todo las pantallas multifuncionales y todos sus modos posibles, calcados de los reales. Es de especial interés el modelado de los automatismos de vuelo, que impiden alabear más de 67 grados o levantar el morro por encima de los 30.



Finalmente, cabe recalcar las 35 libreas de compañías aéreas disponibles para aplicar a tu Airbus, lo que redondea uno de los mejores añadidos para FS2002 hasta la fecha.



ACCIÓN

Por J. Ripoll

Más allá de la muerte

El desprecio cansa. Y si viene acompañado de insultos gratuitos y desconocimiento profundo, agota. Son tantos años denunciado el desprecio y el insulto (desde el desconocimiento) con que contertulios y demagogos de sobremesa solían despachar los videojuegos que parece que hemos pasado con ojos vendados por el verdadero tema de debate, por ese punto en el que quizás debamos concederles a los demagogos el beneficio de la duda.

Va siendo hora de plantearse los juegos como algo más que una orgía de violencia desprovista de cualquier tipo de mensaje

Estamos en plena temporada alta. Los grandes títulos piden paso. Todos ofreciendo lo mismo. Gota de sangre arriba, gramo de carne abajo. En todos ellos la función del jugador será la de salvar su país, mundo, universo o galaxia. Por ello contará con las mejores armas posibles para ir matando más y más. Ésa será su única finalidad. Su única vía. Va siendo hora de plantearse los juegos, y los del género que nos ocupa por encima de todos ellos, como algo más que una orgía de violencia desprovista de cualquier tipo de mensaje.

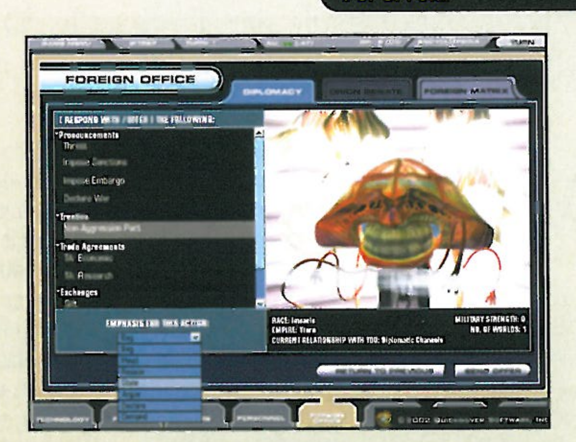
Parece obvio que, por la propia naturaleza del juego, el personaje principal es una proyección más o menos violenta del propio jugador, a quien desagrada que le impongan límites morales. Pero también queda claro que dentro de ese marco de acción y heroicidad pueden establecerse tramas que hagan reflexionar a quien las protagoniza. Historias renovadoras. Hijas de lo que Alan Moore o Philip K. Dick hicieron en el cómic o la literatura fantástica. Semillas de una revolución que desterró la lucha sin sentido. Un camino, el que garantiza un fin a la violencia, que deberían tomar los videojuegos. Entonces sí podremos responder a las críticas de los ignorantes con un: "Silencio, se juega". ■

jripoll@ixo.es

ESTRATEGIA



Por J. Font



El retorno del dinosaurio

Mucho ha llovido desde que Microprose editara el primer *Master of Orion*. Ahora es Quicksilver Software la compañía que se está dedicando a desarrollar la que será tercera entrega de esta serie. Este *Civilization* sideral va a destacar por su profundidad y riqueza estratégica. Tu objetivo será liderar el proceso de expansión ilimitada de tu raza estableciendo una serie de colonias en lejanos planetas. Para ello, deberás alternar la fuerza y la diplomacia. La complejidad vendrá reforzada por el alto nivel de gestión que va a exigirte la actividad económica de cada uno de los planetas que controles.

Llegará con retraso, pero Master of Orion III promete ser uno de los mejores del año que viene

Por supuesto, tanta complejidad justifica de sobras que las dos primeras entregas optasen por el sistema de turnos. La segunda trajo consigo un mayor número de configuraciones para las civilizaciones prediseñadas, con lo que aumentaba la jugabilidad y las dosis de estrategia. La nueva entrega de este denominado "4x" (eXplorar, eXplotar, eXpandir, eXterminar), contará con casi el triple de razas jugables que en *MoO2* y, lo más novedoso, los combates serán en tiempo real. Pero no sólo se podrá someter al enemigo por la fuerza, sino que se podrán utilizar métodos mucho más sutiles.

Llegará con retraso, pero no te quepa la menor duda de que este título promete ser uno de los mejores del año que viene, tal vez el que consiga quitarnos de la cabeza *Europa Universalis II* o el mismísimo *Civilization III*. Si tuviste la oportunidad de jugar a los anteriores títulos de la saga, éste te parecerá un paso de gigante en la evolución de su fórmula de juego. Muchos desarrolladores deberían aprender del gusto por el trabajo bien hecho de Quicksilver en vez de abrumarnos con su incesante bombardeo de refritos de saldo. ■

j.font@ixo.es



AVENTURAS

Por G. Masnou

Made in Spain

Hace un par de meses, pulsamos la salud del software aventurero del otro lado de los Pirineos. Bien, pues ahora toca mirarnos más de cerca el ombligo. Sí, en este país existe una gran tradición en lo que a desarrollo de aventuras gráficas para PC se refiere. Ya a finales de los 80, la extinta compañía AD se encargó de mantener alta la moral de la comunidad aventurera con una serie de juegos conversacionales de aspecto algo rudimentario, pero con guiones de campanillas. Entre los mejores, *La Aventura Original*, *Cozumel*, *La Aventura Espacial* o *Chichén Itzá*.

En este país existe una gran tradición en lo que a desarrollo de aventuras gráficas se refiere

Pronto las aventuras de texto dejaron paso a las de apuntar y hacer clic. Y aquí es donde entran en escena compañías como Péndulo Studios y Revistronic. La primera sorprendió a propios y extraños con la publicación de *Igor: Objetivo Uikokahonia*, una pequeña joya claramente inspirada en *Indiana Jones & The Fate of Atlantis*. Tampoco se quedó atrás *Hollywood Monsters*, una aventura cuya vigencia y calidad quedan patentes en la reedición a precio de saldo que acaba de comercializar FX Interactive. No obstante, el punto de inflexión lo imprimió *Runaway: A Road Adventure*, un juego elegido en esta revista como segunda mejor aventura del año pasado y todavía pendiente de ser distribuido en la mayor parte del mundo.

En lo que ha proyección internacional se refiere, ninguna aventura española ha repetido hasta ahora el éxito de *Three Skulls of Toltecs*, de Revistronic. De hecho, una segunda parte llamada *The Westerner* está ya en camino y promete estar muy por encima de su predecesor. El contrapunto amargo a esta sobredosis de nostalgia es que, aparte del nuevo titulo de Revistronic, no se divisan nuevas propuestas *made in Spain* para un futuro inmediato. Nada sorprendente si tenemos en cuenta lo alicaído que anda el panorama de las aventuras gráficas. ■



gmasnou@ixo.es



CARRERAS

Por A. Guerra



La comunidad del volante

En las últimas semanas se ha producido un compás de espera, propio del final de verano y la reentrada en la nueva temporada. Así que, mientras *Need for Speed: Hot Pursuit 2*, *Pro Race Driver* y *Colin McRae Rally 3* llegan a escena, me he entretenido mirando otras posibilidades.

Me consta que hay más, pero hoy te propongo dos divertidos juegos que pueden descargarse gratis en Internet. Son proyectos realizados por aficionados con la ayuda de la comunidad de usuarios que se forma a su alrededor. A veces alcanzan una comercialización limitada o pueden servir a los autores como trampolín para iniciar una carrera profesional.

En Internet pueden encontrarse juegos de carreras de descarga gratuita de un nivel más que digno

El primero de ellos, *Live for Speed* (http://www.liveforspeed.com/), es un ambicioso título inspirado en *Gran Turismo* y *TOCA*. Las diferencias en cuanto a acabado son obvias, ya que sus entusiastas programadores apenas tienen presupuesto. Ya puedes disfrutar de su demo con soporte para carreras on line y no puede descartarse que acabe siendo comercializado cuando alcance etapas más avanzadas, así que aprovecha el momento para probarlo y participar en sus interesantes foros.

También gratuito, pero aún más sencillo y jugable, es *GeneRally* (http://koti.mbnet.fi/grally/). Sigue la tradición de los arcades cenitales de toda la vida, como *Super Sprint* de Atari o *Death Rally* de Remedy. Es bueno, pero lo mejor es el completo editor de circuitos que lo acompaña y la entusiasta aportación de los usuarios, que han realizado más de un millar de nuevos circuitos e incluso adaptaciones del programa al castellano y gallego. ¿Os animáis a colaborar desde otras comunidades autónomas? ■

aguerra@ixo.es



DEPORTES

Por A. Jiménez

Deporte para el pueblo

Pocas veces se para uno a pensar lo que los videojuegos representan en su vida. Cuando tenemos tiempo encendemos el ordenador y jugamos, viajando por el espacio, matando enemigos, resolviendo misterios o lanzando hechizos mágicos. El mundo de los juegos de deportes, sobre todo, se basa en simulaciones realistas de grandes eventos en los que la mayoría de nosotros sólo podemos participar virtualmente. Es más, nos da la oportunidad de aprender y disfrutar de especialidades a las que jamás habríamos tenido acceso de otra manera. Deportes de élite, los llaman. Y no por la calidad de sus jugadores, sino por el coste económico que suponen. ¿Cuántos no hemos cogido un palo de golf en la vida y sin embargo ya estamos con *Links 2003* haciendo recorridos con doce bajo par?

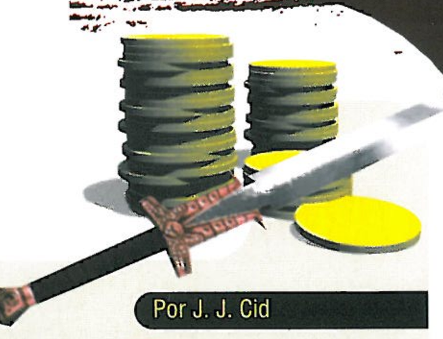
Por eso el fútbol reina. Sólo requiere de una pelota para jugar en cualquier descampado con cuatro piedras haciendo de porterías. Pero muchos quisiéramos practicar deportes de invierno y no podemos costeárnoslo, lo que nos hace disfrutar doblemente de *Pepsi Max Extreme Sports* o *Salt Lake 2002*. Y quienes viven lejos del mar, no desdeñarán las oportunidades de coger olas en *Championship Surfer* o navegar con *Virtual Skipper 2*.

Los juegos deportivos nos dan la oportunidad de participar en eventos fuera del alcance de los mortales

Qué decir de la posibilidad de practicar deportes nada populares en España, caso del fútbol americano (*Madden NFL 2003*) o el hockey sobre hielo (*NHL 2003*). Si a todo esto le unimos la posibilidad única que estos juegos representan para personas con disminuciones físicas, nos damos cuenta que la cultura de los videojuegos, particularmente los deportivos, está alcanzando unas dimensiones impensables hace años. ■



ajimenez@ixo.es



ROL

Por J. J. Cid

Camino a Noyvern

Meses después de que fuera editada la versión original, Infogrames ha puesto a la venta la edición en castellano de *Neverwinter Nights*. Finalmente, sólo se han traducido a nuestro idioma los textos de pantalla, dejando en su formato original el doblaje de las voces que escuchamos en la aventura.



Traducir un juego de estas características supone un esfuerzo faraónico: hay que pasar a nuestro idioma cerca de un millón de palabras y ceñirse en todo momento a un glosario de términos en el que no vale ninguna licencia del traductor. Pero el caso es que, tras la puesta a la venta de la edición en castellano del juego, muchos han sido los usuarios que han puesto el grito en el cielo y se han aventurado a descalificar airadamente el trabajo realizado por el equipo de traducción. Las principales críticas van dirigidas a los nombres asignados a muchos objetos, personajes y lugares pertenecientes al glosario *Dungeons & Dragons*. Es cierto que puede parecer chocante que la ciudad de Neverwinter pase a llamarse Noyvern, que se utilicen expresiones poco escuchadas como bravata, estado de furia, batidor, etc., pero lo incuestionable es que son justamente estos nombres y expresiones los que aparecen en la traducción oficial del glosario en castellano de la tercera edición *D&D*.

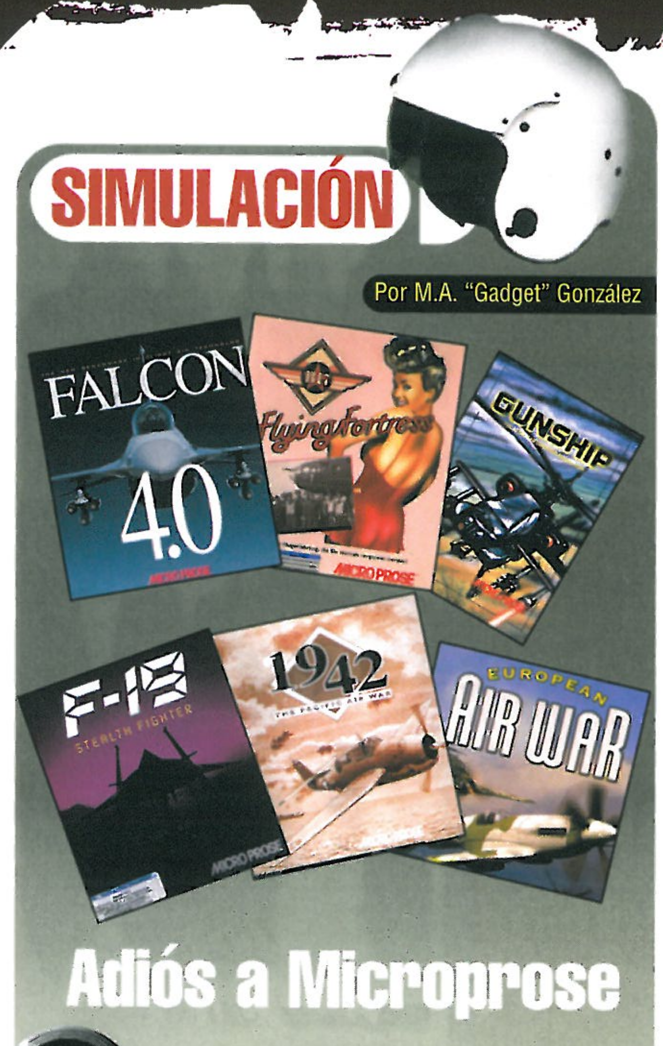
La forma en que se ha traducido Neverwinter Nights ha motivado protestas de algunos usuarios

Si hay algo que recriminar, el objetivo de las críticas debería ser Wizards of the Coast, compañía titular de la licencia oficial. Son ellos los que establecen un glosario para cada idioma y piden que éste sea respetado minuciosamente. A Infogrames hay que agradecerle que dedique un serio esfuerzo a adaptarse al mercado español, aunque, siendo justos, creo que eso ha pasado una factura excesiva en el precio de la versión traducida. ■

jjcid@ixo.es

SIMULACIÓN

Por M.A. "Gadget" González



Adiós a Microprose

El 20 de septiembre se cerraban definitivamente las oficinas del Reino Unido de Microprose, la que fue la más dedicada empresa de simulación para PC. Cualquier aficionado a la simulación con algo de experiencia recordará los buenos ratos que pasó gracias a los productos de esta compañía. Desde 1985, esta empresa ha publicado o producido algunos de los mejores títulos de estrategia y de simulación de vuelo, naval y de conducción.

En lo referente a la simulación de vuelo, podemos destacar varias hitos de este género: *Gunship* (1986, primer simulador de helicópteros de combate), *Dogfight* (1993, primer simulador diseñado exclusivamente para modo multijugador), *B-17 Flying Fortress* (1993, primer simulador de bombarderos multipuesto), *F-15 Strike Eagle III* (1993, primer simulador que modelaba con precisión la física, procedimientos, aviónica y armamento modernos), *F-14 Fleet Defender* (1993, primer simulador con skins intercambiables), *1942 The Pacific Air War* (1994, primer simulador que modelaba individualmente cada objeto), *European Air War* (1998, primer simulador con efectos y ambientación completos) y *Falcon 4.0* (1998, hasta el momento el mejor simulador de reactores jamás producido). Muchos aficionados todavía guardamos con cariño estos juegos. Sirva este pequeño recordatorio como homenaje al esfuerzo y dedicación de esta firma. ■

Cualquier aficionado con experiencia recordará los buenos ratos pasados gracias a la desaparecida Microprose

magonzalez@ixo.es

ON LINE



Por S. Sánchez

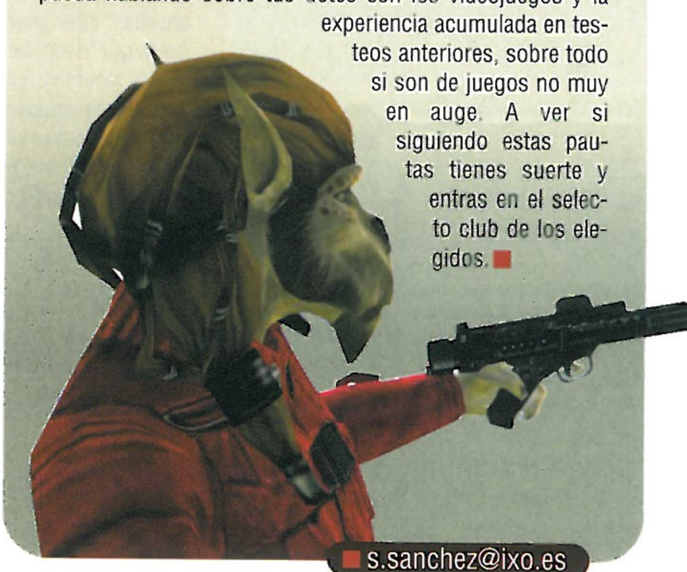
¿Cuestión de suerte?

Participar en el proceso de testeo público de los productos on line es el sueño de muchos jugadores que esperan con impaciencia ese juego grande que siempre se retrasa. Sin embargo, no es fácil conseguirlo. Aunque cada vez intervienen más personas en un testeo, no es menos cierto que cada vez son más quienes lo solicitan.

Si estás decidido a rellenar los formularios para ofrecer tus servicios como probador de betas, será mejor que tengas en cuenta varias cosas. Primero: no te sorprenda que ni siquiera te contesten. Ser español es un problema, ya que la mayoría de los desarrolladores buscan probadores de su entorno geográfico. Segundo: muchas compañías premian a los que muestran un mayor grado de implicación en el proyecto desde el principio. Por ejemplo, a los que participan más a menudo en los foros oficiales. Pero ojo, porque no basta con saturar el foro de mensajes inspirados por el puro peloteo: se valoran especialmente las aportaciones constructivas o críticas. Tercero: ojo con las preguntas capciosas. El formulario de solicitud está lleno de ellas. Si te preguntan si perteneces a alguna compañía desarrolladora o has trabajado en alguna, si eres miembro de la prensa especializada o tienes una web dedicada al juego, simplemente di que no.

Por último, no olvides rellenar ese apartado que siempre da algo de pereza pero que resulta esencial: la casilla de comentarios. Es momento de buscar ese amigo licenciado en inglés para que te eche una mano y se explaye todo lo que pueda hablando sobre tus dotes con los videojuegos y la experiencia acumulada en testeos anteriores, sobre todo si son de juegos no muy en auge. A ver si siguiendo estas pautas tienes suerte y entras en el selecto club de los elegidos. ■

Aunque cada vez intervienen más personas en un testeo, cada vez son más quienes lo solicitan



s.sanchez@ixo.es

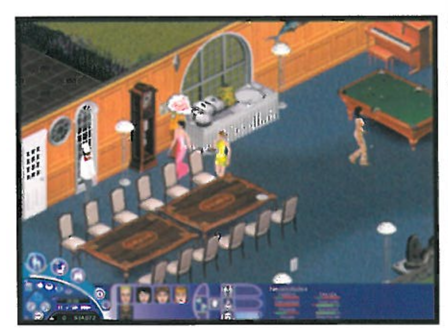
Una avalancha de juegos muy diversos y de **una calidad** en general **tirando a alta aterriza** este mes **en la tienda** de la esquina. Y ya se sabe que el escaparate puede ser **la antesala de nuestro escritorio**, así que échale un vistazo a la lista de pasajeros.

LOS SIMS EDICIÓN DE LUJO



FICHA

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Maxis
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 44,95 €





Prepara el bicarbonato, porque el atracón de simulación social que te espera va a ser de órdago. En este lote de absoluto lujo, vas a encontrar la primera entrega de *Los Sims*, la expansión *Más Vivos que Nunca*, la herramienta Sims Creator (permite personalizar tus personajes virtuales más allá de lo imaginable), 25 objetos nuevos y más de 50 prendas de vestir exclusivas de la edición Deluxe.
Los complementos exclusivos son todo un lujo, pero lo que de verdad justifica el alto precio del paquete es la posibilidad de hacerte a la vez con uno de los juegos más populares de la historia del PC y su expansión más vendida. Anda, corre a afiliarte al más selecto club de las simulaciones de vida virtual.

TROPICO GOLD PACK

FICHA

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: PopTop Software
EDITOR: Proein
PRECIO: 32,95 €



El juego que dio una dimensión política a la estrategia de gestión. Si necesitas mucho *Tropico* y no te ves capaz de conformarte con la dosis normal, hazte con este Gold Pack, que incluye el título original, la expansión *Paradise Island*, una completa guía de campaña, 12 nuevos escenarios y curiosidades de propina. Estás a punto de presidir un paraíso tropical, una de aquellas islas perdidas en un rincón del mapa que viven del turismo y de sus exuberantes recursos naturales. Tú debes conducirla a una prosperidad sin precedentes al tiempo que vas desviando algún que otro milloncejo a tus cuentas en Suiza, que por algo eres quien manda.



SOUL REAVER 2
Raziel vuelve para asomarse a la línea económica con su mezcla de acción y puzzles. Los gráficos son excelentes, pero la fórmula de juego tiene algunas carencias.
Género: Acción · Precio: 11,95 €

WORLD WAR III: BLACK GOLD
La inestabilidad de Oriente Próximo sirve de telón de fondo a este juego. Estados Unidos, Rusia y lo que se supone que debe ser Irak son los protagonistas.
Género: Estrategia · Precio: 17,95 €

STAR WARS: EPISODIO I LA AMENAZA FANTASMA
Un juego que combina altas dosis de acción en entornos totalmente tridimensionales con el esquema clásico de un juego de rol.
Género: Acción/Aventuras · Precio: 17,95 €

REAL WAR
El mundo occidental y un grupo de militares rusos incontrolados andan a la greña. El juego incluye algunas de las joyas del arsenal de Estados Unidos.
Género: Estrategia · Precio: 9,95 €

SONIC GOLD EDITION
El erizo más popular del planeta se da un hartón de correr en los dos juegos que incluye este lote: *Sonic R* y *Sonic 3D*.
Género: Plataformas · Precio: 9,95 €

CIVILIZATION: CALL TO POWER
El primero de la saga que tradujo las ideas de Sid Meier y su *Civilization* original al tipo de estrategia más simple que proponía por entonces Activision.
Género: Estrategia · Precio: 9,95 €

MOB RULE
Se trata de la secuela de *Constructor*. Es un juego de gestión ambientado en los años 20 y 30 en el que debes expandir tu imperio mafioso. No faltan los detalles de humor.
Género: Estrategia · Precio: 14,95 €

CALL TO POWER 2



FICHA

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Activision
EDITOR: Proein
PRECIO: 17,95 €

Empiezas con un número muy reducido de colonos, tecnología tirando a prehistórica y un vasto mapa de territorios desconocidos que poco a poco deberás desvelar. De aquí a crear un imperio que desborde los límites de tu PC van unas cuentas horas de juego. Los cambios con respecto al clásico *Civilization* se centran en el rediseño de la interfaz, el sistema de selección de unidades y un intento de simplificar la fórmula de juego.

RALLY CHAMPIONSHIP XTREME





Se trata de la sexta entrega de una serie que arrancó a primeros de los 90. Tiene sólidas virtudes que lo convierten en un juego muy apetecible, sobre todo por sus gráficos espectaculares y fluidos, la brutal sensación de velocidad, la vistosidad de las colisiones... En fin, detalles que demuestran un claro sentido del espectáculo y de la diversión instantánea, sin pretextos ni complicaciones. Los coches son reales, pero no así las pruebas, seis rallies repartidos por todo el mundo.



WIZARDS & WARRIORS





Un juego de rol muy al viejo estilo. Cuenta con un complejo guión que te llevará a salvar el mundo de una siniestra amenaza. El éxito o el fracaso en los combates depende de tu habilidad con el ratón, y para superar algunos de sus enormes niveles deberás ser toda una eminencia gris del rol. Los menús de diálogo con los personajes no jugadores están muy bien pensados, ya que las palabras más relevantes aparecen destacadas. Eso sí, el juego está en inglés. Tiene algún fallo técnico, pero eso poco importa cuando hablamos de un juego adictivo y basado en una fórmula de lo más eficaz.

RED FACTION

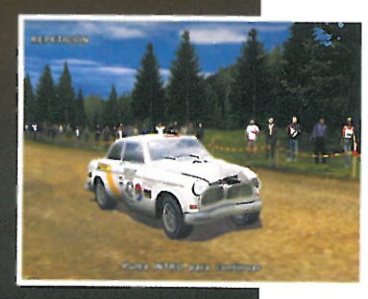


Los creadores de *Summoner*, la saga *Freespace* y los dos *Descent* dieron su versión sobre el futuro de la raza obrera en *Red Faction*, un juego que sigue la estela de *Half-Life* y va mucho más allá del socorrido "mata todo lo que se mueva". Tu papel es el de Parker, líder de una facción de obreros rebeldes hartos de que Ultor, una empresa que regenta minas en Marte, les explote.
Lo más original de este shooter "narrativo" inspirado en películas como *Desafío Total* es que incluye entornos cien por cien deformables, ya sea a tiros, a bombazos o con pico y pala. Original y bastante adictivo.



RALLY TROPHY





Un atractivo paseo por la edad de oro de los rallies, los años 60 y 70, cuando vehículos como el Seiscientos, el Mini Cooper S o el Renault Alpine A110 dominaban las pedregosas carreteras. Se trata de un juego equilibrado. Aunque existe un modo arcade, el corazón del juego se esconde tras su simulación del Campeonato de Rally. En él, veinte pilotos se disputan la corona mundial a lo largo de 42 pruebas. Te llevará algo de tiempo acostumbrarte a este tipo de conducción.



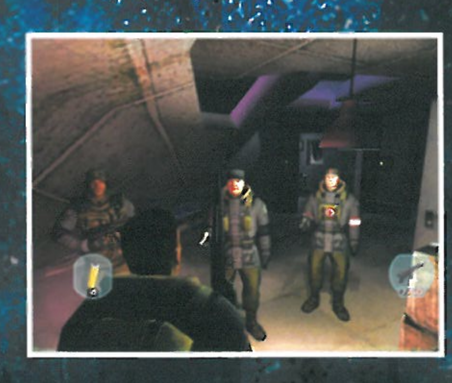
Algo horrible se mueve en la oscuridad. Y va a por ti. En una situación como ésta, **lo peor** que te podría pasar sería **quedarte solo**. Pero no lo estás: nosotros te acompañamos. **Somos tu brújula** y estamos dispuestos a guiarte paso a paso **por esta accidentada excursión antártica**.

THE THING

BASE EE.UU.

1 Tras tu llegada a los alrededores de la base, cruza la puerta de la derecha. Una vez dentro, cruza la puerta de la izquierda y acércate al panel averiado del otro lado de la sala de comunicaciones. Ordena a Burrows que lo repare. La puerta se desbloqueará y podrás apoderarte de una pistola y varios cargadores. Cede tu pistola a Weldon y reparte los cargadores entre tus hombres.

2 Vuelve al pasadizo de la entrada. Se producirá una explosión. Cuando pase el peligro, avanza hasta el extremo opuesto. Sigue las luces de color azul en introdúcete en el boquete que hay en el suelo. Luego debes colarte en el túnel que hay a la izquierda. Encontrarás una especie de nave espacial y la llave de la enfermería, que está sobre una mesa.



3 Tras recoger los cargadores de la estantería, entra en el siguiente túnel. Hallarás un extintor que te permitirá atravesar zonas en llamas. Ahora sal de nuevo, apodérate de las bengalas que hay en uno de los boquetes de la pared y accede al interior de la caseta de madera. Tras escuchar la grabación del radiocasete, abandona el agujero y sigue las luces azules hasta la entrada a la enfermería. Ordena a Burrows que repare el panel de la izquierda y luego manipula el ordenador para obtener información. Recoge también la pistola de adrenalina y el folleto que hay sobre la mesita junto a las camillas. Sigue por la puerta del otro extremo de la sala, hazte con los botiquines que hay tras la puerta y repara el panel estropeado de la pared. Encontrarás un radiocasete con el que podrás grabar la partida.

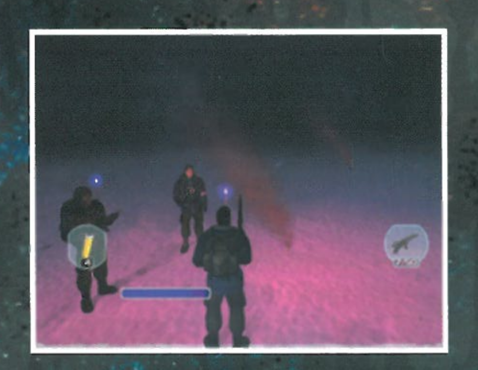




DEMOLICIÓN

1 Sal al exterior. Sigue las luces azules y alcanzarás una caseta con un cadáver en su interior. Tus superiores te ordenarán demoler la zona con C4. Sigue caminando hacia la derecha. Junto a un helicóptero abatido, hallarás una caja con los explosivos.

2 Regresa a la enfermería y sitúa el primer explosivo encima de los generadores. El segundo tiene que colocarse en los generadores de la sala de comunicaciones. Después, vuelve a la zona donde hallaste los explosivos y espera a que te evacuen.





PUESTO AVANZADO NORUEGO NORTE

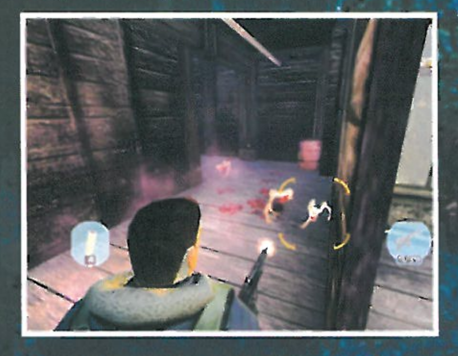
1 Sigue las luces azules que llevan a la base. Avanza por el pasadizo. Al final encontrarás un generador de energía que debes reparar. Continúa por la puerta recién abierta de la derecha y encontrarás a Carter, un ingeniero que necesita atención médica. Recoge el botiquín, el extintor y la munición que hay en las estanterías y entrega el botiquín a Carter. Una vez recuperado, entrégale la pistola y varios cargadores y ordénale que te siga.



2 Dispara sobre los barriles de combustible y hallarás una sala secreta con un pequeño lanzallamas y munición. Ordena a Carter que repare el panel situado en una de las columnas y la sala volverá a disponer de energía. Ahora ya puedes guardar la partida y recoger la información del ordenador. Manipula también la cámara de seguridad y podrás ver un código de seguridad. Ahora ya puedes abandonar por la puerta del extremo opuesto.

3 Un nuevo soldado, Cruz, se une a tu causa. Dale el lanzallamas y algo de munición. Examina el cadáver que hay en la sala y hazte con la llave. Ya puedes abrir la puerta que hay en el pasadizo y apoderarte de varios botiquines y munición.

4 Regresa a la sala del cadáver y avanza hasta alcanzar un panel averiado. Cuando Carter lo haya reparado, regresa al principio del nivel. En el pasadizo chamuscado, mantente atento: la Cosa hará acto de presencia. Tras acabar con varias bestias, utiliza el extintor para apagar el fuego que bloquea la salida.



PUESTO AVANZADO NORUEGO SUR

1 Sigue las luces azules hasta la caseta de madera. En su interior, hay varias bestias y un radiocasete con el que grabar la partida. Sal al exterior y sigue por la izquierda. Llegarás a una barraca. Destruye las cajas de madera y ordena a Carter que repare el panel escondido tras las mismas.

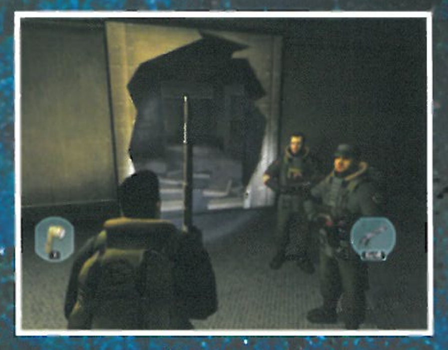
2 Pulsa sobre el panel de al lado de la puerta y entra en la barraca. Allí conocerás a Pierce, que no se unirá a tu grupo hasta que todo el mundo se realice un análisis de sangre. Hazte con la llave y la munición que hay sobre las mesas.

3 Hay que encontrar las jeringuillas, así que retrocede hasta la caseta y ve hacia la derecha hasta una zona llena de depósitos. Allí serás atacado por unas cuantas bestias. Después de eliminarlas, entra en la primera choza de la derecha, utiliza el extintor para apagar el fuego y hazte con el botiquín.

4 Sal al exterior y entra en la choza que hay más a la derecha. Encontrarás una caja en la que se esconden tres jeringuillas de adrenalina. De nuevo en el exterior, dirígete hacia el centro de los depósitos. Haz que Carter repare el panel de control y entra en la choza. Encontrarás bengalas y munición. Antes de abandonar la zona, hazte con el botiquín que hay en el interior de la ultima choza.

5 Regresa con Pierce, guarda la partida y prepárate, porque Carter y Cruz se transformarán en la Cosa. Afortunadamente, el lanzallamas de Pierce te ayudará a liquidarles.

CENTRO DE INVESTIGACIÓN NORUEGO



1 Nada más abandonar la choza, Pierce desaparece. Un poco más adelante, encuentras a Pace, un ingeniero que se unirá a tu grupo. Hazte con las granadas y la munición para ametralladora y sal al exterior de la torre de comunicaciones.

2 Sigue las luces azules, repara el panel de control, liquida a las bestias y entra en la estación, que está abarrotada de cadáveres. Limpia la sala de juegos de cualquier presencia de la Cosa y hazte con la munición de ametralladora del pasadizo de la izquierda. Después llegarás ante un panel de control que Pace podrá reparar fácilmente.

3 Avanza por la puerta recién desbloqueada y llegarás a los comedores. Tras unas cajas, se esconde Williams, el médico. Se unirá a tu grupo si eres capaz de eliminar los tres enormes engendros de la Cosa que deambulan por la zona. Graba la partida con el radiocasete de la cocina, hazte con el lanzallamas del interior de la caja y dáselo a Pace.

4 El primer monstruo está cerca de la entrada del comedor. Utiliza las granadas mientras Pace lo fríe con el lanzallamas. Luego graba de nuevo la partida y cruza el



agujero de la pared. El segundo y el tercer engendro no tardarán en aparecer. Utiliza la misma estrategia contra ellos.

5 Inspecciona todas las habitaciones. En una de ellas, hallarás una escopeta tras un montón de cajas de madera. También encontrarás una aguja de adrenalina y munición. Ve a buscar a Williams. Se unirá al grupo y abrirá la puerta de la sala de comunicaciones, donde hay botiquines, munición para escopeta y un radiocasete.

6 Ordena a Pace reparar el panel averiado y utiliza la radio para comunicarte con tus superiores. Serás atacado por dos nuevos engendros. Mantén la posición y dispara con la escopeta mientras Williams y Pace usan sus lanzallamas. Regresa a la cocina, graba la partida y sal por la puerta.

CENTRO MÉDICO NORUEGO

1 Entra en la sala de la izquierda y apodérate de la munición y los botiquines. Luego sustituye el lanzallamas de Pace por una escopeta y dale toda la munición posible. Sal del polvorín y dirige tus pasos hacia la puerta de la izquierda. Limpia la zona de bestias y repara el panel de la pared.

2 Vuelve a la sala principal y accede por la puerta de enfrente. Encontrarás un radiocasete, munición para el lanzallamas encima de la cama y un panel que acciona la radio de emergencia. Nada más acercarte al panel, centenares de bestias invadirán el edificio. Debes dirigirte a la sala principal y cerrar todas las puertas menos la que da acceso al panel de la radio. Sitúa a tus dos hombres alrededor de la puerta y elimina a las bestias una a una.

3 Cuando hayas acabado con ellas, cierra la puerta, graba y repite exactamente la





operación con las puertas restantes. Los últimos en visitarte serán dos enormes engendros. Arma de nuevo a Pace con el lanzallamas mientras los mantienes a raya con la escopeta. Si durante el combate alguno de tus dos compañeros pide ayuda médica, dales un botiquín inmediatamente. Tras eliminar a los engendros, hazte con nuevos botiquines y munición y guarda la partida. Sal por el agujero de la pared de la sala principal.

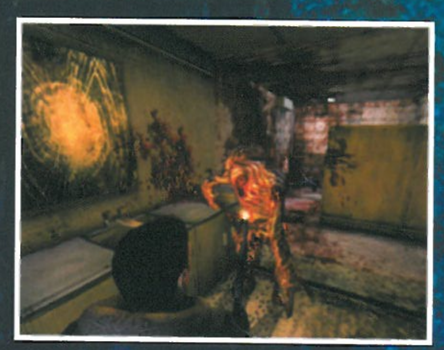
ESTACION METEREOLÓGICA

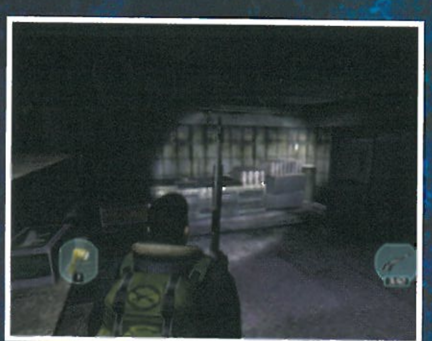
1 Sigue las luces azules, dirígete al pequeño edificio de la derecha y sube por las escaleras para entrar. Elimina a las bestias de la Cosa que hay en el primer nivel. Williams se transformará en la Cosa. Acaba con él y sube por las escaleras hasta el tejado. Pasa por el boquete y dispara sobre los barriles de combustible de la planta inferior. Procura eliminar con la explosión a los dos engendros que hay en la zona. Hazte con la llave del baúl y sal al exterior.

2 Camina hasta el edificio de enfrente y utiliza la llave para entrar. En una de las taquillas de la izquierda, hallarás un botiquín y una jeringuilla. Sigue hasta una habitación con varias bestias y un radiocasete. Sigue avanzando y prepárate para perder ineludiblemente a Pace. Hazte con su lanzallamas y utilízalo para acabar con él y con el engendro que aparecerá poco después. Por ahora no subas por las escaleras y dirígete a la cocina del fondo del pasillo. Hazte con la munición y utiliza el extintor para apagar el fuego.

3 Tras recoger la llave roja de encima del barril, sube por las escaleras y elimina a las bestias. Accede a la información que hay en el ordenador de la mesa. Entra en los servicios de la derecha, hazte con el botiquín de la taquilla y utiliza el lanzallamas para acabar con el engendro y sus pequeñas bestias.

4 Tras subir por las escaleras, apodérate de la escopeta con mira telescópica del interior de la caja y manipula el ordenador. Abandona el lugar, baja por las escaleras y dispara sobre los barriles de combustible de detrás de la caseta. Ya puedes utilizar la antena de radio para pasar al edificio de enfrente. Sigue por la azotea, liquida a las bestias y alcanzarás la reja que da acceso al edificio.





HANGAR PYRON

1 Collins está preso en el interior de una pequeña oficina. Un enorme perro mutante patrulla el acceso. Debes disparar al perro para que te persiga y huir hacia la derecha hasta que llegues a la puerta de la oficina. Una vez dentro, manipula el ordenador, recoge los botiquines de la pared y cede el lanzallamas a Collins. Sal de la oficina y liquida al perro. A la izquierda de la oficina, tras una columna de metal, se halla un panel que debes reparar para que vuelva la energía al edificio.

2 Baja por la rampa. En cuanto aparezca el signo de reparación sobre la cabeza de Collins, ordénale reparar el panel de la planta inferior (basta con mirarle y pulsar la letra E). Luego sube por la rampa, detente ante la enorme tubería y espera a que la barandilla de enfrente se eleve. Sube por la tubería hasta el tejado, hazte con la munición de la izquierda y luego sigue por la derecha. Sitúate sobre la oficina y accede a su interior por el boquete. Recoge la tarjeta que hay junto al ordenador y saca la información del mismo.





3 Unos metros más adelante, Collins se va a transformar. Apodérate de su lanzallamas y elimínalo. Luego baja por la rampa y cruza la zona hasta alcanzar la puerta del otro extremo de la sala, donde encontrarás un radiocasete. Baja por las escalinatas, cruza el pasadizo y prepárate para un enfrentamiento contra un alienígena. Usa el lanzallamas y los botiquines. Destruye las cajas que hay a la derecha del monstruo y activa el pulsador para aturdirlo. Durante estos preciosos segundos, utiliza el lanzallamas para freírle. Repite la operación hasta acabar con él. También puedes reparar el panel y, sencillamente, huir.

PYRON SUB ALFA

1 Salta dentro del agujero, ve a la sala que hay a tu espalda y entra por la puerta de la izquierda. Desde la rampa, dispara sobre el barril de combustible para desbloquear la puerta que hay justo al lado. Utiliza el extintor para apagar el fuego, entra en la habitación y recoge el botiquín y la munición.

2 Regresa a la sala de los escapes de vapor y ve a la izquierda hasta llegar a la sala de control 1. Graba la partida y activa el ordenador que hay a la izquierda. A continuación, pulsa sobre los interruptores 2, 3 y 4 y abandona la sala. Accede por la puerta de enfrente, baja por la rampa y llegarás a la sala de crecimiento.

3 Tras eliminar a varias bestias, avanza por el pasadizo principal. En la siguiente bifurcación, hazte con la munición, sigue a la derecha y luego a la izquierda. Elimina al siguiente engendro y activa el panel hidráulico para reparar el panel 1 de la sala de control 1.



4 Regresa a dicha sala y activa el panel. Graba la partida, dirígete a la sala de los escapes de vapor (allí te espera otro engendro), sigue por el pasadizo de enfrente y sigue por el punto 1 de la siguiente bifurcación tras hacerte con lo que hay en los puntos 2 y 3. Luego cruza la puerta del otro extremo de la sala y sube por la rampa.

PYRON SUB BETA

1 Nada más poner un pie en el laboratorio, saldrán una serie de bestias y dos engendros. Usa la ametralladora. En la habitación de la zona izquierda hallarás a Price, un ingeniero que se unirá a ti si le prestas el lanzallamas. Recoge la munición de la mesa y dirígete a la zona derecha del laboratorio. Ordena a Price reparar el panel averiado y podrás apoderarte de un auténtico arsenal.

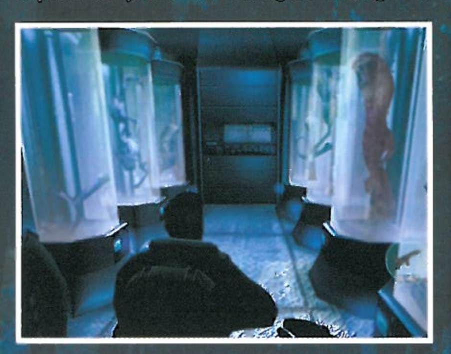
2 Vuelve al laboratorio, pasa por la puerta de al lado del barril de combustible y desciende por la rampa hasta la sala de control 1. Guarda la partida, rescata la información del ordenador y acércate al enorme panel de control que hay bajo el ventanal. Pulsa sobre los controles 9, 8, 6, 3, 2 y abrirás todas las puertas que te separan del doctor Faraday.

3 Baja por la rampa hasta la zona inferior. En la bóveda 9 encontrarás a un médico que restaurará tu salud. Elimínalo sin remordimiento: se trata de otra victima de la Cosa. Tras acabar con un par de engendros, sigue avanzando por las bóvedas 8, 6, 3 y 2 y hallarás al doctor Faraday. Préstale un lanzallamas y regresa a la sala de control 1.

4 Guarda la partida, sube por la rampa y regresa al laboratorio. Tras eliminar a unas cuantas bestias, regresa a la sala 1 y elimina con los lanzallamas al engendro que allí te espera. Dirige tus pasos a la puerta de la derecha, elimina los tentáculos que abarrotan el pasadizo y crúzalo.

LABORATORIO MÉDICO ESTRATOS

1 Una vez recuperado el conocimiento, dirígete al fondo de la sala principal y repara el panel de energía. Recoge la





información del ordenador situado al otro extremo y pasa por la puerta en que está el científico pidiendo auxilio. Abre la puerta, espera a que las bestias vayan a por ti y enciérralas en la sala principal. Repara el panel de la sala de criogenización y hazte con la linterna y el documento que hay encima de la caja. Luego regresa a la sala principal, haz que el enorme engendro se dirija hasta tu posición, sal de la sala principal y déjalo encerrado allí, junto al resto de bestias.

2 Recoge los cargadores que hay junto al cadáver y entrégaselos a Falchek. Repara el panel de energía y sigue por la puerta de la izquierda. A la derecha hay una sala en la que podrás guardar la partida, hacerte con varios botiquines y obtener información del ordenador.

3 Deja la habitación, vuelve a la pequeña sala donde estaba Falchek y dile que se quede allí. Luego abre la puerta de la sala principal, vuelve a la habitación y cierra la puerta. Ahora que el engendro vuelve a campar por el recinto, utiliza el monitor que hay sobre la estantería. Cuando el alienígena se halle a la altura de las luces azules de neón, pulsa sobre el interruptor de al lado de la cámara. De esta forma se accionará una ametralladora de seguridad que mantendrá al monstruo inmóvil.

4 Ya puedes ir a la sala principal y entrar en la sala de criogenización. Cura a Dixon y seguid hasta el pasadizo del otro lado de la sala principal. Ordénale que repare el panel y entrarás en una sala en la que hay un botiquín, armamento y munición. Da el lanzallamas a Dixon y munición para ametralladora a Falcheck. Ya tienes los medios suficientes para acabar con el engendro. Regresa a la sala en donde hallaste a Falcheck y detén la ametralladora de seguridad. Cuando el debilitado alienígena se abalance sobre ti, bastará con algo de fuego para eliminarle.

5 Regresa a la sala donde está el radiocasete, graba y sigue a la izquierda. Tras la puerta te espera Carter. Acaba con él antes de que se transforme en la Cosa y sigue por la puerta de la izquierda. Encontrarás una defensa láser y un panel con cuatro interruptores. Pulsa los interruptores situados en el extremo derecho e izquierdo y la barrera se desactivará.

6 Unos pocos metros más adelante hay una sala llena de celdas y bestias. Saca información de los dos ordenadores que tienes enfrente y luego sube por la rampa hasta la zona de celdas. En la 6, encontrarás a un soldado llamado Fisk que se unirá a tu grupo. Luego dirígete a la 3, rompe la verja y cuélate en el conducto de ventilación. Al otro extremo hay una sala con dos engendros. Elimínalos con las granadas incendiarias de la caja verde. Luego abre la puerta de la parte inferior, espera a que lleguen tus compañeros y ordena a Dixon que repare el panel de la pared. Recoge la información que hay en el ordenador y ve a la izquierda hasta el elevador.

MANTENIMIENTO ESTRATOS

1 Elimina a los cuatro guardias que aparecerán por la puerta de la derecha y camina hacia la izquierda hasta un pequeño almacén. Sube por las escaleras, apodérate de los botiquines y haz que Dixon repare el panel de una de las puertas. Accederás a una sala en la que hay granadas y munición.

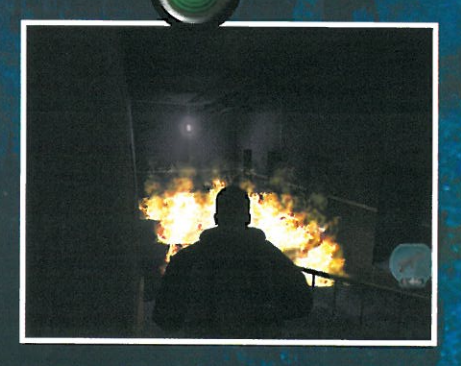
2 Regresa al principio del nivel y sigue hacia la derecha. Liquida a las guardas del pasadizo evitando que activen la ametralladora del techo. Toparás con una puerta bloqueada, así que dispara sobre la rejilla de la derecha y entra en el conducto de ventilación. Empezará a arder, así que corre por el pasadizo hacia la derecha, evita al engendro y, nada más cruzar la puerta, pulsa sobre el interruptor para cerrarla.

3 Ya en la enorme sala de control, dirígete a la habitación de la izquierda y recoge los botiquines. Cruza la puerta que hay a la izquierda de panel numero 1 y sigue por la puerta de la derecha. Dispara sobre los toneles de combustible para acabar con las









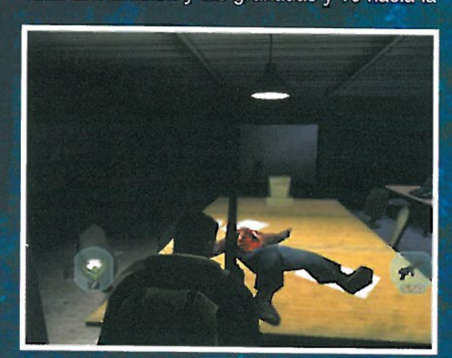
bestias y después repara el panel que hay entre los dos depósitos.

4 Sube por las escalinatas de detrás de la pared derecha de la habitación y podrás recoger varias granadas y un botiquín. Sal de la habitación, abre la puerta de la derecha, lanza una granada y apártate. Después de la explosión, entra y repara el panel. Vuelve a la sala de control, pulsa sobre el número 1, liquida a los engendros y pulsa sobre los 2, 3 y 4. Utiliza el extintor para apagar el fuego de la sala 3, reúnete con tus compañeros y ve a la puerta 4. En el pasadizo, asoma la cabeza por la esquina y destruye la ametralladora del techo. Ordena a Nixon reparar el panel del elevador e introdúcete en él.

CALDERA ESTRATOS

1 Ordena a tus hombres que se queden en el ascensor y dirígete al otro extremo de la sala. Acciona el panel que hay al lado de las incineradoras, liquida al engendro y vuelve a pulsar en el panel. Reúne a tus hombres y di a Dixon que repare el panel. Falcheck se convertirá en la Cosa, así que acaba con él. Abre la puerta de enfrente y accederás a un almacén patrullado por tres guardias. Acaba con ellos, dirígete hacia la puerta de la izquierda y elimina a un nuevo guardia. Allí encontrarás a Lavelle, un nuevo ingeniero que se unirá a tu grupo.

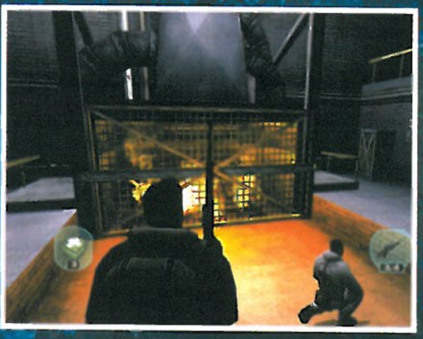
2 Recoge también la munición y dirígete a la puerta del otro extremo. Ordena a Lavelle reparar el panel de la puerta. Dentro te espera Temple. Apodérate del rifle y de la munición de ametralladora y baja hasta el piso inferior del almacén. Ordena a Lavelle reparar el panel de debajo de las escaleras y accede a la habitación. Guarda la partida, hazte con toda la munición y las granadas y ve hacia la



puerta situada al pie de las escaleras. Recoge el lanzallamas y los botiquines y dirígete al crematorio del otro extremo del almacén. Pulsa sobre los paneles 1 y 2, acaba con los guardas y baja por las escalinatas. Destruye la bomba láser del final de la escalera y di a tus hombres que se queden quietos.

3 Sales a una enorme calle subterránea llena de guardas a los que puedes ir liquidando con el rifle de francotirador. Cuando llegues junto a un camión destartalado, dispara sobre las cajas de explosivos para acabar con las bestias escondidas bajo el camión. Acércate a la zona y repara el panel. Sitúate detrás de la caja gris de detrás del camión y elimina a los guardas de la zona de las cajas con el rifle. Avanza por la calle y accede a la habitación de la derecha. Utiliza el control de la ametralladora para disparar sobre los barriles y despejar el camino

4 Mantente agazapado tras las cajas de la izquierda y utiliza el rifle para eliminar a los guardias. Luego reúnete de nuevo con tus hombres, ve al final de la calle y ordena a Dixon que repare el panel de la puerta. Accede a la sala y utiliza una granada contra las cajas que hay a mano derecha. Descubrirás un escondrijo en el que hay granadas incendiarias y un lanzagranadas. Elimina al tipo que hay al final de las escaleras y sube por ellas.



5 En la sala de control, graba la partida, recoge la munición y repara el panel de la luz. Serás atacado por varias bestias y un engendro. Regresa a la parte inferior de la sala, ordena a tus hombres que permanezcan quietos y accede a la puerta que hay bajo las escaleras. Tras ella espera una Cosa de gran tamaño. Empieza por reparar el panel de la pared de la derecha. Luego coge el lanzallamas con una mano y los botiquines con la otra. Pasa rápidamente ante el monstruo, pulsa sobre el panel del otro extremo de la sala para electrocutarle y sigue disparándole con el lanzallamas. Repite la operación hasta que no te queden botiquines. Luego escóndete tras las cajas y utiliza toda la munición del lanzagranadas para acabar definitivamente con él.

6 Pulsa sobre el panel, reúnete con tus compañeros y graba la partida. Cruza la puerta recién abierta a la izquierda de la sala, recoge la munición y pulsa sobre el panel de la pared para abrir la puerta del elevador. Hay una bomba de relojería: tienes 30 segundos



para huir. Tus compañeros fallecerán en la explosión.

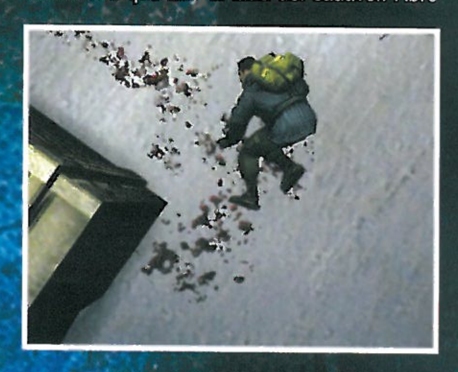
HANGAR TRÁNSITO 1

1 Sigue las luces azules, elimina a los guardas de los alrededores e introdúcete en el hangar de la izquierda. Hazte con el botiquín del contenedor de la izquierda y cruza la puerta de la derecha. Una serie de habitaciones con algún que otro enemigo te conducen hasta un pequeño almacén. Elimina a los dos guardias que hay allí y recoge la información del ordenador de la izquierda.

2 Sigue por la derecha y llegarás a una sala en la que dos guardias se pelean con un enorme perro alienígena. Deja que eliminen al perro y luego acaba con ellos. Recoge los botiquines, sigue por el pasadizo atestado de guardias y baja por la rampa. Accede por la primera puerta a la izquierda y acaba con los guardias que atacan al ingeniero Powell. Di a éste que repare el panel que hay al lado del radiocasete. Graba, dale una arma a Powell y ordénale reparar también el panel de acceso a la sala de refrigeración, que está llena de munición.

3 Regresa hasta la rampa y sigue por la izquierda. Elimina a los dos guardias, accede por la puerta de la izquierda y baja por las escaleras mientras eliminas a las bestias que van apareciendo. Tras hacerte con el botiquín de debajo de la escalera, cruza la puerta de la derecha y ordena a Powell reparar el panel de seguridad. Luego cruza la puerta de la derecha, elimina a los guardas y hazte con la munición del final del pasadizo. Pasa ahora por la otra puerta, ordena Powell reparar el panel de energía y graba de nuevo.

4 Abre la reja que encierra a varios engendros, acaba con ellos y recoge la llave de la armería que hay al lado del cadáver. Abre





con ella la puerta de la izquierda. Activarás la alarma. Recoge a toda prisa los explosivos y los botiquines y sal del hangar.

5 Vuelve a las escaleras y de ahí a la rampa. Sigue hasta el otro extremo del pasadizo, cruza la zona de las pequeñas habitaciones y acaba con los dos perros. Di a Powell que repare el panel de acceso del otro extremo de la sala. Ya en el interior de la habitación, ordena de nuevo a Powell que repare el panel de energía para que puedas consultar el ordenador.

6 Recoge la munición, sigue por la puerta de la derecha y utiliza el lanzallamas para acabar con el perro. A la derecha, encontrarás una habitación en la que podrás grabar la partida y recoger munición. Ya sólo falta eliminar a los guardias de la entrada del hangar y salir.

CONTROL DE VUELO

1 Sigue hacia la derecha, elimina al guardia de la entrada del hangar y pon C4 en la parte delantera del avión. El siguiente hangar se encuentra justo unos metros más allá. Tras eliminar al guarda de la entrada y situar el explosivo en el nuevo avión, inspecciona el resto del hangar y hallarás munición, varias granadas y un botiquín. Dirígete a la base de la izquierda, camina por detrás de la alambrada y llegarás hasta los dos siguientes hangares. Repite la misma operación que en los otros dos hangares y después dirígete a la base.

2 Liquida al engendro que patrulla por el pasadizo. Camina hacia la izquierda, repara el panel de control y cruza la puerta de al lado. Serás atacado por un perro. Dale una buena dosis de lanzallamas y sigue hacia la izquierda del pasadizo. Repara el panel de control, abre la puerta de la derecha y avanza por el pasadizo izquierdo hasta hallar a un médico que pide auxilio. Utiliza rápidamente el lanzallamas contra el engendro y luego haz estallar los barriles de combustible. Cura al médico Reed y dale una arma.

3 Regresa al pasadizo, camina hacia la derecha y pasa por la primera puerta a la izquierda. Unas escaleras llevan a la parte superior de la torre de control. Accede por la puerta de la izquierda, elimina al engendro de la sala de control y graba la partida.

4 Saca el rifle y dispara sobre los explosivos C4 que has colocado en dos de los aviones. Abandona rápidamente la sala y entra por la puerta del otro lado de la torre. Repite la operación anterior disparando sobre los explosivos de los otros dos aviones. Tienes que hacerlo deprisa, ya que las puertas de los hangares se irán cerrando.

5 Si lo consigues, varios guardias vendrán a por ti. Acaba con ellos, baja por las escaleras y accede por la primera puerta a la izquierda. Un enorme engendro te espera en esta zona. Lo mejor que puedes hacer es pasar de largo y dirigirte al lugar donde hallaste a Reed. Encontrarás un hueco en la pared que lleva al exterior. Introdúcete en el conducto de ventilación.

SEGURIDAD DE ARMAS

1 Cruza el conducto y llegarás a una enorme galería subterránea. Ve hasta el final y repara el panel de energía de la derecha. Saldrá un monstruo de la barraca que hay a tus espaldas. Acaba con él, apodérate de los botiquines y la munición situados en la barraca y ve hasta el elevador. Malas noticias, no funciona.

2 A tu izquierda hay un pequeño camino que lleva a la parte superior del acceso a la base. Sigue hasta allí y métete en el conducto de ventilación. Varias bestias te saldrán al paso. Ya en el otro extremo del conducto, verás a Cohen, un médico que huye del acoso de unos guardas y te pide que le prestes un arma. Síguele hasta la parte superior de la rampa, elimina a las bestias y luego acaba también con los guardias que se aproximan. Cede el lanzallamas a Cohen y ordénale que te siga.

3 Te espera una rampa que va a la parte inferior de la base. Tómatelo con calma y avanza despacio. Encontrarás multitud de bestias que aparecerán del interior de los cadáveres esparcidos por la rampa, fugas de vapor que dañan tu salud, ametralladoras automáticas y soldados.

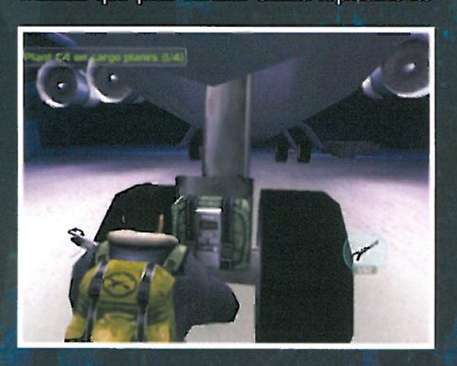
4 A los pocos metros, alcanzarás una zona llena de toneles de combustible. Dispara sobre ellos. Saca el rifle de francotirador y elimina a los dos guardas agazapados tras las cajas un poco más abajo. Ordena a Cohen que mantenga la posición. Tras apagar el fuego, sitúate detrás de las cajas para destruir la ametralladora del otro extremo de la rampa. Sin cambiar de situación, dispara sobre los barriles de la rampa inferior y destruye la ametralladora de la pared de la izquierda.

5 Ordena a Cohen que se reúna contigo. Al final de la rampa, te esperan tres cadáveres llenos de bestias y un perro. Para acabar con ellos, ve al final de la rampa. El perro te seguirá. Cuando cruce la zona de los barriles de combustible, dispara sobre ellos. Avanza hasta el final de la rampa, abre la puerta de la derecha y, sin entrar en la habitación (hay ametralladoras en la pared), destruye las cajas de madera. Luego ve a la puerta que hay tras las cajas recién destruidas y acciona el panel para desconectar las ametralladoras. Graba la partida y recoge la munición.

6 Cruza la puerta del otro extremo de la sala y agáchate detrás de las cajas de la derecha. Asoma la cabeza y destruye las dos ametralladoras del techo. Coge el botiquín y la munición y cruza la siguiente puerta. Nada más entrar en la sala, agáchate tras las cajas. Entra en la habitación de la derecha, pulsa sobre el panel para detener las ametralladoras que tienes enfrente y recoge la munición de la estantería. Al pulsar este botón se activarán las ametralladoras situadas a la izquierda de la sala. Utiliza de nuevo las cajas para evitar los disparos y luego corre tan rápido como puedas hasta llegar a la puerta.

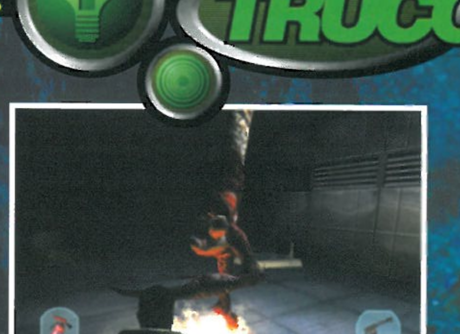
LABORATORIO DE ARMAS

1 Te esperan dos tipos: Stolls, que aún es humano, y Ryan, al que debes eliminar. Proporciona un arma decente a Stoll, recoge la información del ordenador y hazte con los dos botiquines de la estantería. Accede por la puerta del fondo a mano izquierda. Una vez en la sala de ordenadores manda a Stoll reparar el panel de la izquierda.









2 Tras la puerta de la derecha, hay un radiocasete y munición. Sal, coge la munición de la estantería, sube por la rampa y di a Stoll que repare el panel de energía. Antes de recoger la información de todos los ordenadores, elimina al engendro que aparecerá de detrás de una pared.

3 Baja la rampa. Tras la conversación y la huida de Stoll, pulsa sobre el panel de la derecha para abrir la puerta del recibidor. Luego utiliza el monitor que controla la ametralladora para limpiar la sala. Retrocede hasta el recibidor cruza el boquete de la pared. Abre la puerta derecha y verás a Stoll recién convertido en la Cosa. Elimínalo, recoge la munición y abandona la sala.

4 Activarás una emisión de gas y sólo dispones de 40 segundos para desactivarla. Repara el panel de energía que hay entre las dos computadoras y utiliza el control de la ametralladora situada en el techo para destruir el depósito en que se almacena el gas. Ya a salvo, recoge la munición y los botiquines. Regresa al recibidor y accede al pasadizo de la derecha iluminado en rojo. Elimina la ametralladora situada en el techo, entra por la puerta de la derecha y acaba con el nido de bestias. Cuando llegues a la zona de prácticas de tiro, repara el panel de puertas situado a la derecha y pasa por la puerta de la derecha.

5 Si utilizas las cámaras de seguridad, podrás observar que hay varios barriles de combustible tras la puerta del final del pasadizo. Utiliza el lanzagranadas sobre la puerta y cruza el boquete. Llegarás a un laboratorio en el que está la llave que da acceso a la armería. Dirígete a la izquierda, elimina a los guardias que hay en el interior de la torre de vigilancia y cura al ingeniero Peltola. Abandona la torre, recoge toda la munición de las estanterías y di a Peltola que repare el panel del pasadizo de la izquierda. Tras la puerta, grandes dosis de munición y un radiocasete.

6 Sal de la habitación, camina hacia la derecha y utiliza la llave en la única puerta cerrada. Después de eliminar a los guardias, prepárate para combatir contra el tercer coloso del juego. Sitúate tras la cápsula de cristal y agáchate. Si los dioses te acompañan, dejará de atacarte. Saca el lanzagranadas y dispara al techo. En cuanto se acaben las granadas, coge las que hay en la caja a tu espalda. Después, utiliza el lanzallamas y achicharra al coloso. Restaura con asiduidad tu salud y conseguirás vencerlo. Luego elimina a los guardas y huye hacia la derecha.

LA HUIDA



1 La base se viene abajo y hay que huir a toda costa. Evita las llamaradas y llegarás a la pasarela. En la parte superior de la pasarela te esperan dos soldados que apenas ofrecen resistencia y dos engendros algo más duros de pelar. Lo más práctico es sortearlos cómo puedas e introducirte en el conducto de aire.

2 En la gruta te esperan cuatro perros alienígenas. La única manera de evitarlos consiste en saltar a la parte inferior. Eso sí, para que el salto no resulte mortal, debes disponer de al menos media barra de energía. Si lo consigues, introdúcete en el elevador.

PRUEBAS DE CAMPO

1 Entras en un desfiladero helado lleno de enemigos. Avanza a un ritmo rápido utilizando los recovecos de la piedra a modo de escudo y el rifle para acabar con los enemigos. Pronto encontrarás una cueva en la que puedes recuperar el calor corporal y hacerte con botiquines, granadas y munición. Después de superar otro buen trecho plagado de soldados y un frío casi mortal, llegarás hasta un enorme almacén circular. Entra y te encontrarás con Whitely, el malo maloso del juego.



2 Sigue por donde ha huido Whitely. Debes cruzar una zona llena de contenedores en la que los soldados y las minas lapa se cuentan por decenas. Utiliza las granadas incendiarias para acabar con los soldados. Una vez fuera del almacén, sitúate detrás de las cajas de madera y utiliza el rifle para acabar con los guardas que hay en el edificio de delante.

3 Dirígete luego al edificio, crúzalo hasta el otro extremo y hallarás un contenedor con varios tipos de granadas y munición para ametralladora. Después camina hasta la parte trasera del edificio y entra en el desfiladero.

EL DUELO FINAL

1 Whitely se transformará ante tus narices en un monstruo de más de veinte metros de altura. Poco pueden hacer las armas convencionales, pero un desconocido te ofrecerá su helicóptero. Tras agarrar la ametralladora, tu primer objetivo deben ser los barriles de combustible situados en la pista de aterrizaje. Su explosión creará una enorme fuente de fuego que dañará considerablemente al alienígena.

2 Mientras, no dejes de disparar ni un instante a la cabeza, al cuello y a un tentáculo que aparecerá de vez en cuando. Con un poco de suerte y mucha paciencia, el monstruo caerá y podrás conocer la sorprendente identidad del piloto del helicóptero.





MAFIA

De taxista a capo de una de las organizaciones criminales que aterrorizan la ciudad de Lost Heaven. Pero ojo, **no va a ser fácil.** Tú **siéntate al teclado**, que nosotros **te damos algunas de las claves ocultas** del simulador criminal más completo de la temporada.

UNA OFERTA QUE NO PUEDES RECHAZAR

1 Empiezas al volante de un taxi y recogiendo a dos gángsteres que acaban de estrellar su coche. Tienes que despistar a sus perseguidores con hábiles golpes de volante. Tu vida va en ello.

2 Después de zafarte de los coches que te persiguen, tendrás que llevarlos al bar Salieri's. Debes seguir la flecha de la parte superior izquierda de la pantalla. Si aun así no aciertas con la dirección, podrás pulsar la tecla TAB (por defecto) y usar el mapa, que te mostrará la ruta a seguir claramente. Un hombre de traje saldrá del bar y te dará dinero para reparar el taxi. También te ofrecerá que hagas un par de trabajillos para "la Familia".



EL CORREDOR

1 En esta misión ejercerás de nuevo de taxista. Es hora de llevar a un montón de gente a diferentes lugares de la ciudad.





Algunos te exigirán que los lleves por determinados sitios (puentes, túneles subterráneos, etc.) Otros tendrán prisa, así que pisa a fondo para llevarlos antes de que se agote el tiempo (habrá que consultar el mapa con el tabulador). Tendrás que tener cuidado con los choques y los atropellos, ya que los pasajeros de nuestro taxi no tolerarán actitudes irresponsables. Ojo con saltarte semáforos si la policía anda cerca, porque te pondrán una multa y te harán perder bastante tiempo. Si quieres, puedes activar la opción que limita tu velocidad.

2 Después de dejar a uno de los pasajeros, tendrás que escapar de los mafiosos que perseguían a los hombres de Salieri. Destrozarán tu taxi e intentarán darte una buena paliza, así que empújalos y comienza la huida. Tendrás que ir siguiendo las flechas que aparecen en la pantalla hasta llegar al bar de Salieri, lugar en el que encontrarás protección. Durante tu huida, procura correr en zigzag, el mejor método para escapar de las balas.

FIESTA MOLOTOV

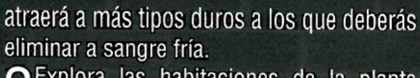
1 Ya no tienes nada que perder. Ahora formas parte de la gente de Salieri. Nada mejor para empezar que una misión de revientacoches, justa venganza por el destrozo de tu taxi. Antes de ponerte manos a la obra, habla con el vendedor de armas, Vincenzo, que te agasajará con un bate de béisbol y un par de cócteles molotov.

2 Después habla con el mecánico, que tendrá preparado un coche para el trabajito. Conduce hasta el bar de los gángsteres y aparca en la parte trasera. Noquea al guarda con el bate y destruye los coches. Después, lárgate del lugar.



RUTINA DIARIA

1 Día de cobro. Como matón de Salieri, deberás ir recogiendo los pagos semanales para el mafioso. Se repite la mecánica de la misión anterior: habla con Vincenzo para que te dé armas y con el mecánico para que ponga a punto el coche. Sal acompañado de dos matones más y comienza con tu rutina de cobro. Los dos primeros lugares (un banco y un restaurante) no entrañan ningún tipo de dificultad.

2 En el tercer y último establecimiento (una gasolinera) es cuando surgen los problemas. Tras un tiroteo, uno de tus compañeros cae herido y otro es hecho prisionero en el interior de una de las habitaciones. Como todas las puertas están cerradas, debes acceder a uno de los laterales del edificio y, ayudándote de unas cajas, subir al piso superior. Ya dentro, ten cuidado con el matón que te sorprenderá a mano derecha, dentro del baño. Acaba con él. El disparo  atraerá a más tipos duros a los que deberás eliminar a sangre fría.

3 Explora las habitaciones de la planta superior hasta que te hagas con una Thompson y un botiquín de primeros auxilios. Ve a la planta baja y liquida a los matones de la cafetería. Pon especial cuidado en el que va armado con la Thompson. Acribíllalo mientras caminas agachado, la forma más segura de salir ileso del encontronazo. Rescata a tu compañero. Uno de los matones emprenderá la huida con el dinero de Salieri en su poder. Cázalo, hazle bajar del coche y acaba con él.



JUEGO LIMPIO

1 Salieri te necesita para robar un deportivo europeo que participará en una de sus carreras amañadas. De esta forma, uno de los mecánicos de la banda podrá robar la tecnología del motor y competir en igualdad de condiciones. Después de hurtarlo, tendrás que devolverlo al garaje. Así pues, lo que debes hacer es llegar hasta el circuito en el que se encuentra el deportivo. Allí, el guardia te abre la puerta y te guía hasta el garaje.

2 Lleva el bólido hasta los talleres de Luca. Debes conducir con cuidado para no rayar el coche. Aunque la policía te podría crear problemas, las sombras de la noche juegan a tu favor. Cuando llegues al taller de Luca, el mecánico inspeccionará el coche. Después de esto puedes llevarlo de vuelta al circuito.

3 La misión toma ahora un rumbo diferente, ya que serás el encargado de conducir el bólido en la carrera. Será difícil que ganes la primera vez, así que intenta memorizar el circuito. Los coches de la época eran bastante inestables, así que intenta evitar pasar por los peraltes (te pueden hacer volcar) o acelerar demasiado de forma brusca. Una buena forma de tomar las curvas difíciles es llegar a máxima velocidad, frenar un poco, soltar pedal y volver a pisar a fondo cuando la curva esté a punto de terminar. En las curvas largas es preferible soltar gas sin frenar y dejar que el coche se acomode a la maniobra. No te confíes, aunque vayas ganando tras la segunda vuelta, son cinco las que debes dar al circuito y un giro en falso puede terminar con tu avance. Administra tu ventaja para las tres últimas vueltas. Cuando acabes esta misión, te recompensarán con un coche de lujo para tu garaje.



SARAH

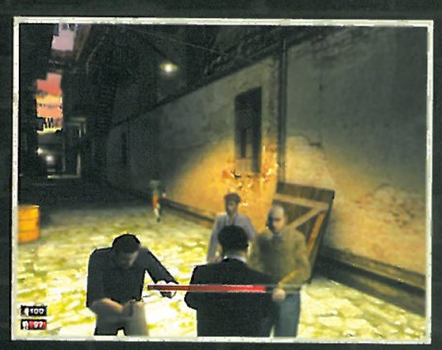
1 Cuando los matones te ataquen en el callejón, coge el tablón que tienes a mano derecha: será tu principal arma. Una buena manera de acabar con los malos es caminar de espaldas mientras los golpeas con todas tus fuerzas.

2 Cuidado con Sarah, ya que a la mínima echará a correr y dos matones empezarán a darle una paliza. Cuando hayas eliminado a con los dos que te atacan, acaba con los que la están golpeando. Así, esta misión llega a su fin.



MEJOR ACOSTUMBRARSE

1 Nada más empezar, ve junto a Vincenzo para recoger un par de juguetes (bate y pistola). Ve conduciendo hasta el lugar marcado en el mapa. Cuando llegues, prepárate para dar una paliza a los camorristas que se han instalado en el territorio de Salieri. Primero, golpéalos con el bate hasta que hagas morder el polvo a cinco matones. Si usas demasiado pronto la pistola, la misión se frustrará. Usa el truco de caminar hacia atrás mientras los pones en órbita. De esta manera, Paulie te ayudará más de lo que piensas al tener vía libre para pegarles por la espalda.



2 A medida que avances, la cosa se irá complicando: te empiezan a disparar, así que es hora de pasar a la acción. Saca tu pistola y termina con los camorristas que queden. Uno de los matones escapará en el coche. Persíguelo y hazlo chocar contra alguna pared. Misión cumplida.

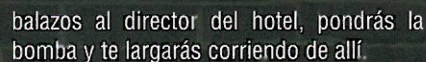
LA PROSTITUTA

1 Al entrar en el hotel, dirígete al recepcionista y sal por su lado para recoger la llave que abre la puerta del director del hotel. El recepcionista tiene una escopeta de cañones recortados, así que mucho ojo. Luego usa el mostrador de la recepción como cobertura y empieza a intercambiar disparos con los matones de Morelli. Durante el tiroteo, verás pasar al director de hotel corriendo hacia el piso de arriba. Ignóralo por el momento. Si ves que tu indicador de vida va bajando, puedes usar el botiquín de al lado de la tabla de llaves.



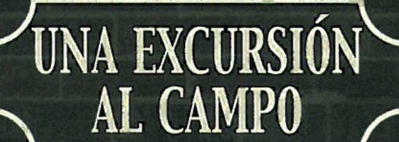
2 Es aconsejable ir limpiando el hotel de matones. Hazlo planta por planta para luego tener más tranquilidad para realizar los demás objetivos de la misión. Uno de ellos será acabar con una de las prostitutas, una chivata que está informando a Morelli de los planes de Salieri. Cuando descubras su habitación, tu personaje, Tommy, no tendrá el valor de acabar con ella a sangre fría y la obliga a abandonar la ciudad.

3 Ya tienes la llave que debes usar en una de las puertas del tercer piso. Detrás de ella, hay un matón esperando. No dejes ni que respire y acaba con él disparando a través de la puerta. Acto seguido, coserás a balazos al director del hotel, pondrás la bomba y te largarás corriendo de allí.



4 Empieza una persecución por los tejados de la ciudad. Sube por la escalera de incendios para llegar al tejado y desde allí salta al edificio de al lado para despistar a la policía. La pasma intentará tenderte una trampa, así que avanza lentamente. Hay tres policías en los tejados superiores (uno de ellos con un rifle) y algunos más en la parte inferior. Después de acabar con ellos, métete por la otra escalera de incendios y sigue subiendo hasta que divises una iglesia con el tejado en ruinas en la que se está celebrando un funeral... Maldita sea tu suerte, el sacerdote te descubre y los matones empiezan a dispararte. Mucho cuidado con salir a pecho descubierto, ya que uno de los malos tiene una Tommy gun. Utiliza los elementos del escenario como cobertura para ir acabando con ellos.

5 Cuando liquides a los mafiosos de la iglesia, vendrá una segunda oleada a darte caza. Acaba con ellos y huye en el coche (fúnebre, lo que es la vida) que encontrarás aparcado frente a la iglesia. La policía te perseguirá hasta el bar de Salieri. Entra por el callejón para despistarlos. Misión cumplida.



UNA EXCURSIÓN AL CAMPO

1 Ve junto a Ralphy para que te proporcione un nuevo vehículo. Tendrás que viajar hasta las afueras de la ciudad para recoger a Paulie e ir con los camiones de transporte hasta la granja. Al llegar allí, descubrirás que el contacto no aparece y tu compañero decide que hay que echar un vistazo. Encontrarás el camión de la mercancía con su conductor... muerto. Es una trampa, claro.

2 Escapa para llegar hasta donde está Paulie. Parece ser que Don Morello y la pasma estaban al tanto de tus operaciones. En esta misión, debes usar el arma adecuada en cada una de las situaciones. Usa la pistola para distancias largas y la escopeta para las cortas. Ahora tienes que rescatar a Sam, retenido en el interior de la granja. En cuanto Paulie fuerce la puerta, empieza el espectáculo: tres matones al otro lado comenzarán a dispararte. Elimínalos y sube después a la planta superior. Hay un botiquín en la entrada. Cuando encuentres a Sam, la pasma hará acto de presencia. Tienes que cubrir a Paulie desde el piso superior. Cuando hayas acabado con los policías, tu compañero meterá a Sam en el camión.



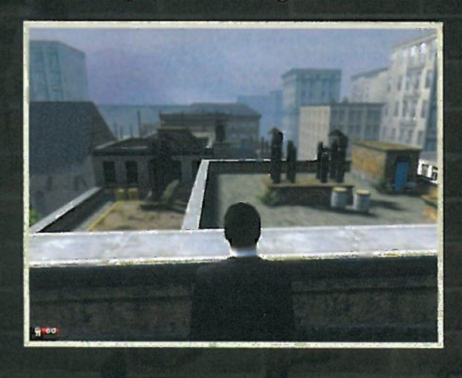
3 Vete de la zona. Durante la huida, varios coches te perseguirán por la carretera. Desde la parte trasera del camión, hazles comer el plomo de tu Tommy gun. Paulie conducirá el camión hasta la casa del médico de la Familia y allí dejarás a Sam.

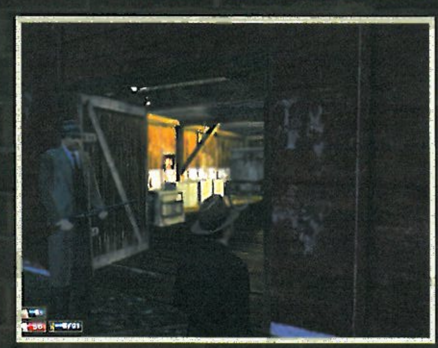
OMERTA

1 La cosa va de descubrir el paradero de Franks, contable de nuestro Don, que pretende enseñar los libros de cuentas a la policía y hundir así el próspero negocio de los Salieri. Cuando localices al último informador, propínale un par de bofetadas para que reconsidere su frívola decisión de no hablar. Te dirá dónde esconde la policía al contable (una casa en las afueras, fuertemente vigilada).

2 No pases a la acción todavía. Haz un seguimiento mientras Franks es trasladado al aeropuerto. Por desgracia, serás descubierto y la policía protegerá al contable a su llegada al aeropuerto. Eso da origen a una espectacular persecución a lo largo y ancho del vestíbulo y las pistas. Ve primero a la central de billetes, donde descubrirás un botiquín en una de las paredes, y liquida a todos los escoltas que encuentres. Cuando lo hagas, Franks saldrá corriendo hacia uno de los hangares.

3 En tu persecución, te darás de bruces con un camión. Saca a golpes al conductor y móntate en él. Ahora puedes atropellar a la









escolta. Ten cuidado, no sea que liquides al contable. De momento, necesitas que siga vivo o la misión fracasará. Cuando hayas acabado con todos los escoltas, descubrirás que la policía está metida en el ajo hasta el fondo. Tienen secuestrada a la familia del contable para chantajearlo hasta que les revele el paradero de los libros de cuentas.

4 Tommy decidirá liberar a la familia de Franks y éste le pide unos billetes de avión. Tendrás que volver a la estación del principio, ahora fuertemente vigilada por policías que acudieron tras la llamada de un civil. Acaba con ellos, recoge los billetes que necesitas y vuelve junto a Franks. Te dará la llave de la caja fuerte en la que guarda los libros. Desobedeciendo las órdenes del Don, dejarás al contable con vida.

VISITANDO A LOS RICOS

1 Salieri te ha encomendado una nueva misión: robar unos documentos de vital importancia en la mansión situada en Oak Hills. Para ello, contarás con la ayuda de Salvatore, un experimentado cerrajero capaz de abrir cualquier cerradura. Tendrás que ir a recogerlo y marchar hacia la mansión. Una vez allí, Salvatore forzará la cerradura del jardín posterior.

2 Hay muchas maneras de pasar esta misión, pero nosotros lo hemos hecho así: agáchate y ve hacia la estatua de la izquierda. Espera a que pase el guardia. Cuando esté de espaldas, golpéale con el bate. Recoge la llave y sigue avanzando por los jardines, siempre agachado para que no te vean los demás guardias, hasta llegar a la puerta principal. Ábrela y métete dentro. Si por casualidad te encuentras con la sirvienta, noquéala hasta dejarla sin sentido. Esto servirá para que no te delate.



3 Tendrás que encontrar la caja fuerte, que está en el piso superior. Hay dos maneras de llegar hasta allí: o por las escaleras de atrás o por las principales. Lo segundo no es muy recomendable, ya que quedarías demasiado expuesto a las armas de los malos. Cuando encuentres la caja fuerte, Salvatore pasará a la acción, momento en el que llega el dueño de la casa. Hazte con los documentos y vuelve atrás bajando por las escaleras posteriores hasta llegar a la puerta principal, que ahora tendrá las luces encendidas. Pégate bien por las sombras, siempre agachado, para evitar ser descubierto.

4 Dirígete después a la puerta por donde has entrado antes, pero esta vez no vayas a la puerta del jardín, sino a la parte trasera de la casa. Allí descubrirás el coche del dueño de la casa. Noquea al guarda que lo vigila. Salvatore forzará la cerradura. Montaréis en él y escaparéis de la zona a toda velocidad.

UN GRAN TRATO



1 Salieri vuelve a dedicarse al tráfico de licores, así que Paulie ha contactado con una nueva destilería. El negocio promete. Tendrás que ir con Sam y Paulie a cerrar el primer trato, que se realiza en un garaje, en el tercer piso. Todo va bien hasta que llegan los malditos matones de Morello a boicotear el negocio. Ponte a cubierto detrás de algún coche y devuelve el fuego. Dispara al motor de los vehículos para que los hombres de Morello salten por los aires.

2 Eliminada la primera oleada, llegará otro vehículo con unos cuantos más. Ve bajando planta por planta y elimina a los matones que queden en el edificio. Una buena manera de pasar esta misión es ir bajando muy despacio, ya que si te lanzas a pecho descubierto, probablemente no te dé tiempo ni de pestañear. Con un poco de suerte y utilizando el botiquín que hay en el segundo piso, conseguirás llegar a la planta baja.

3 Si eliminas a todos los mafiosos, tendrás que volver a subir a recoger el camión con la bebida y llevarlo hasta el almacén. Cuando salgas con el camión, se desatará una nueva persecución. La cosa termina rápido. Los matones de Morello no saben conducir tan bien como tú.

¡BON APÉTTIT!

1 Toca hacer de guardaespaldas del jefe acompañándolo al restaurante Peppe. Mientras estéis comiendo, llegarán un par de coches repletos de gángsteres con Tommy guns y escopetas y empezarán a rociarlo todo de plomo. Para pasar fácilmente la misión, lo mejor es que salgas por la puerta trasera, que va a parar a un callejón. Liquida al tipo que te encontrarás en tu huida, recoge su arma y sal a la calle.



2 Ahora da la vuelta a la esquina para llegar a la puerta principal del restaurante mientras el tiroteo continúa. Parapétate tras los coches para acabar con los malos, ocupados como están en disparar a Salieri. Cuando lo hayas hecho, comprobarás que el Don está convencido de que nada de lo sucedido es una casualidad, sino que obedece a una traición de la que el guardaespaldas parece ser el culpable.

3 Ve a su casa. Tendrás que perseguirlo por una escalera de incendios. Sube hasta lo alto del edificio y desde allí podrás abatir más fácilmente al traidor. Si Carlo se pone fuera de tu campo de tiro, baja unas escaleras, da buena cuenta de los vecinos que quieren defenderlo y cubre de plomo al guardaespaldas.

FELIZ CUMPLEAÑOS

1 Es la guerra. Salieri no piensa consentir más los insultos de Morello. Tendrás que eliminarlo. Una buena forma de cumplir





tan delicada misión consiste en acabar primero con sus contactos. Uno de ellos, un político importante, va a dar una fiesta en su barco. Al llegar allí, uno de los matones te pedirá una invitación que, obviamente, no tienes. Haz esto para conseguirla: ve a una caseta cercana al embarcadero, entra en el vestuario y roba un uniforme de marinero. Ya puedes acceder al barco.

2 Una vez dentro, tendrás que conseguir la pistola que los hombres de Salieri han dejado escondida para ti, pero la única puerta que queda por abrir está cerrada con llave. Deberás fingir que tienes que limpiar el servicio. Coge uno de los cubos del baño de la planta inferior y habla con el marinero del primer piso del barco. Te dejará la llave a cambio de que se la devuelvas pronto. Abre la puerta y coge el revólver, que está escondido debajo de una estantería. Guárdalo y paséate por el barco con el fin de hacer un poco de tiempo. Ten cuidado con el marinero que te prestó la llave: si te ve, descubrirá que tienes un arma y dará la alarma.

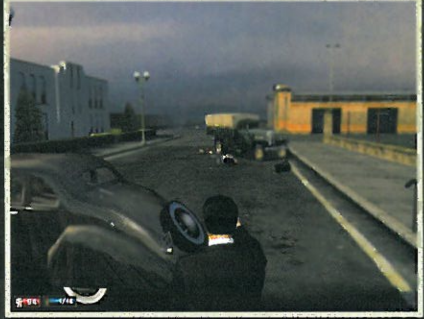
3 Poco después, el político saldrá de su camarote para dar el discurso. Aprovecha ese momento para dispararle a quemarropa. Cuando caiga, tendrás que salir corriendo del lugar, rumbo a la tercera planta. Allí te espera Paulie con su lancha. Los dos huiréis del lugar dando así por finalizada esta misión.



BASTARDO AFORTUNADO

1 Hay que encargarse de Sergio, un tipo con suerte. Tendrás que ir al restaurante en el





que come habitualmente. Paulie se encargará de él con su Tommy gun y tú llamarás la atención del mafioso llamándole desde la cabina que hay frente al bar, así consigues que Paulie tenga un buen ángulo de tiro. Pero no será Morello quien coja el teléfono, sino otra persona. Demasiado tarde. Paulie es de gatillo fácil y se lo carga. Coge el coche y escapa a toda velocidad.

2 Intentémoslo de nuevo. Vincenzo te dará una bomba en el bar de Salieri. Aparca cerca de la casa de Sergio. El guarda, tras fumarse un pitillo, entrará en la casa, momento que tienes que aprovechar para poner la bomba bajo el coche del mafioso. Pero hete aquí que quien abre el coche no es él, sino una mujer que, pobrecilla, queda carbonizada.

3 Dicen que a la tercera va la vencida... Lleva a Paulie a la cafetería en la que Sergio es habitual. Cuando nuestro compañero se dispone a disparar, se le encasquilla el arma. Tu jefe se cansa de tus fracasos, así que le encomienda la misión a otros hombres de confianza de la familia, que también vuelven a fracasar delante de tus narices. Comenzará una persecución del coche de Sergio hasta el puerto, zona altamente controlada por el enemigo. Baja del coche o te coserán a balazos.

4 Busca cobertura, liquida al primer matón que viene por la derecha y haz lo propio con el de la izquierda. Mucho cuidado con los gángsteres del medio: uno de ellos tiene una Tommy gun. Cuando los liquides, empieza a explorar el puerto. Mucho cuidado, es un sitio amplio y te tenderán emboscadas. Presta especial atención a los tipos que surgen de los barriles o cajas. Y mucho cuidado con los francotiradores: hay uno en cada una de las torres cercanas al petrolero. Hacerlos caer es mucho más fácil si consigues el rifle que



tiene uno de los matones, el que está apostado en una casa de la esquina del puerto.

5 Cuando tengas controlada la situación, llega el momento de eliminar a Morello. Darás con él en una nave con acceso para trenes. Haz chocar uno de los trenes contra la verja metálica que te impide el paso. Para ello, tienes que mover un par de palancas de las vías. Aún así, el tren no se mueve porque tiene un taco de madera en las ruedas que lo frena. Quítalo. Entra en la nave y ábrete paso a golpe de Tommy gun hasta ponerte ante Sergio, al que harás comer una generosa dosis de plomo.

CRÉME DE LA CRÉME

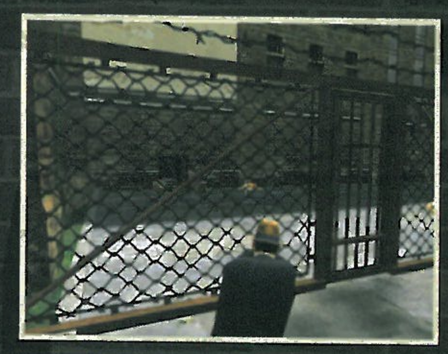
1 Sólo un pequeño obstáculo separa a Salieri del control absoluto de la ciudad: Don Morello en persona. Irás con Paulie y Sam armado hasta los dientes a esperar al Don a la salida del teatro. Lamentablemente, llegarás tarde. El mafioso ya está dentro de su limusina y al corriente de que andas buscándole. Sigue al coche del Don por toda la ciudad hasta llegar a las afueras. Si pierdes el rastro, la misión termina.

2 La limusina de Morello llegará a un puente en construcción, momento que aprovechas para empujar el coche hacia el precipicio y terminar con él. Vale la pena que sepas que hay alguna otra forma de pasar esta misión, todo depende de la ruta que escoja el chofer de Morello. Si al final acabas en el aeropuerto, tendrás que hacer lo que vienes haciendo a lo largo del juego: coserlos a tiros.



CAMPAÑA ELECTORAL

1 Han pasado unos cuantos años desde tu último crimen. Esta vez, Salieri te necesita para que liquides a uno de los candidatos a las elecciones, el dueño de más de la mitad de los hoteles de Lost Heaven. El método será mucho más refinado que antaño: usarás un rifle de francotirador. Es esencial no verte implicado en el asesinato.





2 El punto idóneo para liquidar al político se encuentra en la torre de la prisión. Tendrás que colarte en ella. Como las puertas principales están cerradas, deberás ir al callejón trasero, eliminar al obrero que custodia la tapa de las alcantarillas y meterte por ellas. Tendrás que abrirte paso a lo largo de la prisión, y eso incluye eliminar al personal armado con ametralladoras. Y no, no nos preguntes qué demonios hacen unos tíos con ametralladoras en una prisión abandonada, porque nosotros tampoco lo sabemos.

3 En fin, liquida a todo el que se mueva. Eso incluye a los perros que custodian la entrada. Cuando estés en el tejado, usa el rifle de francotirador para acabar con el candidato. En tu huida hacia el bar de Salieri, te encontrarás con varios policías. Mejor despistarlos que enfrentarte directamente a ellos. Cuando estés en el bar de tu jefe, la misión habrá acabado.

SÓLO PARA RELAJARSE

1 Salieri está al corriente de los pedidos que llegan al puerto de Lost Heaven y esta vez quiere que robes un cargamento de



cigarros. Haz lo siguiente: ve hacia el puerto y espera a que salga uno de los camiones. Sigue al camión hasta el punto de descarga. Espera a que el camión deje su mercancía y, cuando salga del almacén, dispara al aire para interceptarlo. Ahora, hazte con los papeles del camión y conduce de vuelta al puerto (si el conductor no colabora, dale un par de puñetazos).

2 Si has hecho todo lo anterior, entra en el puerto y continúa la misión. El hangar donde están los cigarros es el primero a la izquierda. El jefe te ordenará que muevas unas cuantas cajas. Aprovecha que se marcha a hacer sus necesidades junto a un árbol para derribar con tu bate a uno de los guardias que hay en el callejón. Luego encárgate del jefe. Probablemente te descubran, así que date prisa y entra en el almacén a cargar el camión. Tendrás que luchar con un par de guardias antes de salir del almacén y poner rumbo al punto de encuentro con Paulie.

3 Un par de coches te perseguirán hasta allí. No temas, si no eres capaz de despistarlos, tus compinches se encargarán de ellos. Cuando examinas la carga, te das cuenta de que los cigarros no son tales, sino diamantes. Y relucen tanto que Paulie te propondrá dar el pelotazo a espaldas del Don.

LUZ DE LUNA

1 Paulie te ofrecerá robar el banco nacional. Te lleva hasta allí en metro y te explica el plan paso a paso. Lo que necesitas son armas y un vehículo en condiciones. Primero, ve a visitar a Luca. Si resuelves el trabajito (un asunto sencillo, una entrega debajo del puente con tiroteo incluido) te recompensará con un deportivo. Sólo tienes que recogerlo en la zona cercana a la universidad. Ya con coche, puedes ir a visitar a Yellow Pete, que te venderá armas. Una Thompsom y un Colt1911 serán más que suficientes.

2 Empieza el atraco. Cuando Paulie le grite al respetable que sí, que esto es un robo, un par de héroes de la ley entrarán buscando la muerte, uno por las oficinas y otro por la puerta principal.

3 Eliminados los polis, coge las llaves de detrás del mostrador y sube a las oficinas de arriba. Ve a la sala del director, él tiene la segunda llave. Con las dos en tu poder, baja hasta la cámara de seguridad. Ábrela después de liquidar a un par de polis y coge toda esa indecente cantidad de dinero.

4 Es hora de escapar. No tendrás muchos problemas para despistar a la pasma. Tu coche los deja atrás fácilmente. Ve al garaje. La misión termina y el final se acerca.

LA MUERTE DEL ARTE

1 La visita a casa de Paulie huele mal desde el principio, cuando compruebas que la puerta está abierta. Tu compinche yace en el suelo en un charco de sangre. Suena el teléfono; es Sam. Salieri está al tanto de tus planes y va a por ti. Sam te pide que te reúnas con él en el museo de arte. La cosa tiene pinta de emboscada, así que visita a Yellow Pete y compra algunos juguetes que te ayuden a estar a la altura de las circunstancias.

2 Entra en el museo y acaba con los hombres del traidor. Éste, a medida que caigan sus matones, irá retrocediendo paso a paso hasta que no le quede más remedio que luchar contra ti. El tiroteo con Sam es la parte más difícil de la misión. El tipo tiene una puntería robótica: apenas asomes la cabeza, ya te estará disparando y es muy probable que acierte. Así que lo mejor que puedes hacer es parapetarte y disparar y esconderte a intervalos regulares. Si ves que en algún momento Sam se queda parado a causa de tus disparos, aprovecha para hacerle tragar una ráfaga de Thompsom. Cuando se vea acorralado, escapará escaleras abajo. Tu posición elevada te permitirá abatirlo fácilmente. El juego termina. Pero ojo, que hay sorpresa... Y de las que hacen afición.







NEVERWINTER NIGHTS

Guía de creación de módulos

Ya te hemos explicado que **el tuétano** de ese suculento hueso que es *Neverwinter Nights* **está en su herramienta de edición de módulos**. Pues bien, aquí nos tienes de nuevo, dispuestos a demostrarte que utilizar esta joya tecnológica y crear un mundo de fantasía **no es tan difícil como parece**.

La herramienta de creación de módulos de *Neverwinter Nights*, la llamada Aurora Toolset, tiene la particularidad de que puede llegar a ser tan complicada o tan sencilla como tú desees. Ésa es una de sus mayores virtudes. Su interfaz no difiere mucho de la de cualquier otro programa de características similares. Pero tras su aparente sencillez, se esconde una herramienta tan potente que ha podido construir un juego como el que nos ocupa. No temas si tus conocimientos de programación son nulos. Aurora Toolset te permite crear un módulo sin escribir una sola línea de código. Ahora bien, necesitarás grandes dosis de paciencia, perseverancia y ganas de hacer bien las cosas. Tras una buena aventura, se esconde una gran cantidad de trabajo.

Con esta pequeña guía pretendemos darte unas ligeras nociones. Pero si quieres llegar a ser un buen diseñador de niveles, tendrás que dedicarle muchas horas.



CONCEPTOS BÁSICOS

Lo primero que vamos a hacer es familiarizarnos con la terminología que usaremos con frecuencia de ahora en adelante:

◆**CREADOR DE MÓDULOS:** Digamos que es como Dios, el que todo lo hace y el que todo lo deshace, el que crea los escenarios, pone a los enemigos, diseña las búsquedas y escribe los diálogos. En una palabra: tú.

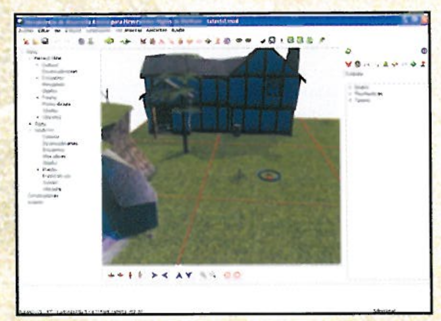
◆**DM (Dungeon Master):** Otro Dios, pero un Dios en tiempo real. El DM dirige la partida en el escenario que tú has diseñado. Coloca los monstruos en el lugar que le place y conduce la vida de los jugadores de una u otra manera. Por supuesto, el DM y el creador de módulos pueden ser la misma persona.

◆**MÓDULO:** Es el término que designa la aventura que estás creando. Es el conjunto de todos los escenarios, búsquedas, personajes y edificios que irás diseñando.

◆**ÁREA:** Una localización en concreto dentro del módulo, por ejemplo la típica posada en la que se encuentran los jugadores antes de empezar la partida. A la hora de diseñar un módulo, deberás ir haciéndolo de área en área. Es decir, construyendo un castillo habitación por habitación.

◆**BALDOSA:** Es la porción de terreno, por decirlo de alguna manera, más pequeña dentro de un conjunto de baldosas, y que puede ser pintada o tratada como gustes. Imagínate un conjunto de baldosas que forman un bosque. Las baldosas pueden ser las rocas, los árboles o porciones de hierba.

◆**CONJUNTO DE BALDOSAS:** Grupo de baldosas que forman un todo y que tienen en común un tema en concreto. Pueden formar cavernas, bosques, castillos, etcétera.



◆**PNJ:** Personaje no jugador. Digamos que son los secundarios dentro de la trama, personajes que no participan de manera directa en la aventura. Es decir, que no pueden ser manejados, pero sí cambiar el rumbo de una aventura proporcionándote, por ejemplo, nuevas búsquedas o retos.

◆**PJ:** Personaje jugable. Es decir, uno de los personajes protagonistas que pueden ser manejados por el jugador.

◆**PALETA:** Describe el panel con las "herramientas" que irás utilizando para construir cada área o parte de tu módulo. Las paletas suelen tener forma de árbol. Por ejemplo, la paleta de monstruos se abre en un menú desplegable que te muestra la cantidad de criaturas que puedes colocar en un escenario. Dentro de ese tipo de monstruos encontrarás más subcategorías. No te dejes impresionar por el número de posibilidades. En efecto, son muy amplias, pero dosifícalas en su justa medida. No abuses ni de una cosa ni de otra. Un buen creador de módulos se caracteriza por no recargar las áreas ni de personajes no jugadores ni de monstruos ni de cualquier otro elemento. Cuando estés creando un módulo, piensa en cómo te gustaría que fuese la aventura que estás diseñando.

◆**ASISTENTE:** Por decirlo de alguna manera, son una especie de ayudantes que te dan facilidades a la hora de asignar elementos a tu escenario. Puede ir desde el Asistente de Área hasta el Asistente de Criaturas.

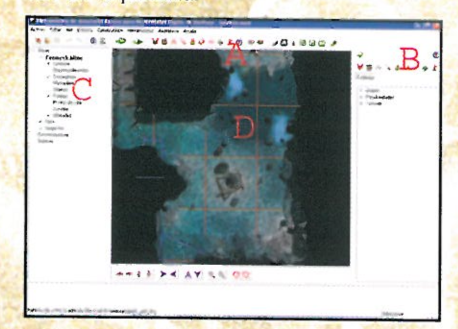
EL INICIO

Para arrancar la herramienta, puedes hacerlo desde el menú principal del juego o entrando en el directorio en el que hayas instalado éste y haciendo doble clic sobre el icono de nwtoolset.exe. Lo primero que verás será una pantalla de bienvenida que te da varias posibilidades: crear un nuevo módulo o abrir uno ya existente. Pincha sobre crear un nuevo módulo, lo que abrirá el Asistente de Módulos. Ponle el nombre que desees. Vuelve a pinchar sobre "Siguiente". Ahora entrarás en el Asistente de Área. Este es tu punto de partida. La herramienta te da varias posibilidades. Puedes escoger un área de tipo rural o una mazmorra o escenario interior. Elige el que más te apetezca.



Nosotros nos decantamos por el interior, porque somos unos seres de lo más tópico y nos apetece que nuestros protagonistas comiencen su aventura en una posada o una taberna en medio de la campiña. Ahora toca darle las dimensiones al escenario. ¿Cuánto quieres que mida? En la herramienta, cada cuadrado supone un área de 10 x 10. Puedes crear áreas de hasta 32 cuadros por 32 cuadros. Pincha en "Siguiente" y asegúrate de que tienes marcada la opción de Abrir en el visor de áreas.

Echemos ahora un vistazo a lo que tienes en la pantalla:



A. BARRA DE HERRAMIENTAS: Aquí tienes a tu disposición una serie de opciones seleccionables para ver la pantalla como gustes. También encontrarás aquí los botones que permiten grabar tus progresos.

B. PALETA: En ella tienes todos los elementos que irás colocando en la pantalla. Cada conjunto de baldosas tiene un número estándar de elementos ordenados por sus características, grupos y tipos de terrenos. Han sido dispuestos de una manera coherente, dependiendo de con qué tipo de escenario estés trabajando. Así, si estás diseñando un área tipo mazmorra, te encontrarás con detalles típicos de este escenario, como cadáveres, lava y demás. Pero, además, tienes una lista llamada "Personalizado", en la que encuentras todo tipo de elementos, de una u otra área, para ser colocados como gustes.

C. CONTENIDO DEL MÓDULO: Digamos que ésta es la lista que organiza todos los elementos, entendiendo por elementos los PNJ, encuentros con enemigos, conversaciones o criaturas que has situado en cualquier área de tu módulo.

D. PANTALLA DEL ÁREA: La parte de la pantalla en la que estarás trabajando la mayor parte del tiempo. Los botones que puedes apreciar abajo te sirven para moverte por el escenario, rotar la posición de los objetos o hacer zoom sobre cualquier elemento del área.

DECORAR LA ESCENA

1 Una vez has creado la primera área del módulo, llega la hora de darle un poco más de vida. Para ello, tendrás que echar mano de algunas baldosas y crear un área explorable para el jugador. Ten en cuenta que la posición inicial (el punto en el que los jugadores comenzarán la aventura) es por defecto el centro de la pantalla.

2 En la paleta encontrarás dos botones: uno verde (Pintar Terreno) y otro, a la derecha del todo, de color azulado (Pintar posición inicial). Ambos son los elementos básicos al comenzar a diseñar un área. El primero sirve para "decorar" el escenario y el segundo para situar un punto de arranque para la aventura.



3 Comencemos pintando algo en el área. Fíjate que la paleta te permite usar un gran número de baldosas para añadir al área, dentro del grupo "Terreno". Estas baldosas cambian dependiendo del tipo de conjunto de baldosas que se haya escogido. Pinta algunos elementos (cocina o habitaciones si tu conjunto de baldosas pertenece a un interior de ciudad, como es nuestro caso) para ir construyendo el escenario.

4 Cada vez que escojas un conjunto de baldosas para colocar en tu escenario, una imagen transparente del mismo, lo que se llama en inglés *ghost*, aparecerá junto al puntero de tu ratón. Si escoges un conjunto de baldosas determinado (una habitación, por ejemplo) traerá consigo unos elementos, digamos, de serie, como pueden ser antorchas. Cuando veas la zona en la que quieres colocar la baldosa (un recuadro verde lo rodeará) puedes hacer clic en el botón derecho sobre él y hacerlo girar 90 grados. Cuando creas que ya tienes la posición idónea, haz clic con el botón izquierdo y la baldosa se pintará sobre el escenario. Ésta es, a grandes rasgos, la mejor manera para ir decorando tu área. En tu mano está elegir uno u otro elemento.

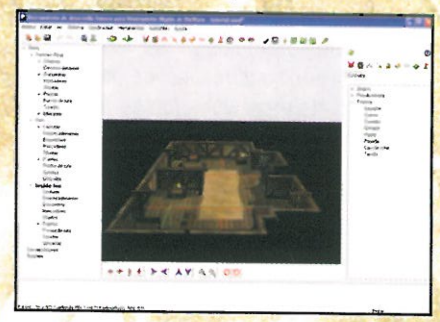
ELEMENTOS DECORATIVOS

Ahora que ya tenemos un espacio básico en el que se desarrollará la aventura, podemos echarle un vistazo al resto de botones (segunda fila) que conforman la paleta. Sigamos un orden de izquierda a derecha.

◆**CRIATURAS:** Aquí encontrarás los PNJ disponibles en *Neverwinter Nights*. Existen dos apartados, Estándar y Personalizado. Los PNJ incluidos en el primero son los creados por los desarrolladores y los del segundo son los que han sido retocados por ti.

◆**DESENCADENANTES:** Con ellos regulas la forma en que se producirán los encuentros de los PJ con los PNJ.

◆**OBJETOS:** Incluye desde armaduras hasta armas de todo tipo.



◆**OBJETOS UBICADOS:** Son meramente decorativos y se diferencian de los ítems porque no se pueden recoger ni formar parte de tu inventario. Dentro de esta categoría, encontrarás subgrupos como Militar o Campo de batalla.

◆**SONIDOS:** Le dan un poco de ambiente a tu escena. Se designan así ruidos como el zumbar de moscas, por ejemplo.

◆**COMERCIANTES:** Pueden ser desde almacenes a templos.

◆**ENCUENTROS:** Un apartado muy plural, muy utilizado sobre todo para colocar transiciones entre áreas.

◆**PUNTOS DE RUTA:** Son puntos de encuentro. Sirven para, por ejemplo, situar puntos entre los que varios personajes no jugadores (PNJ) transitan. Si diseñas un área con el aspecto de una mina, por ejemplo, puedes poner un pozo y varios puntos de ruta a su alrededor para que los PNJ que has diseñado (en este caso mineros) den la impresión de estar trabajando alrededor del pozo.



LOS MONSTRUOS

Ya tenemos el nivel perfectamente decorado y le hemos dado el aspecto deseado. Casi todos los jugadores de rol se mueren por encontrarse con criaturas que les hagan subir su nivel de experiencia y convertir su aventura en un dechado de adrenalina. Démosles lo que desean. Pongámonos manos a la obra con unos cuantos enemigos.

Existen varias formas para colocar tu monstruo en la pantalla:

a) Monstruos precreados por la herramienta que situarás en un punto determinado de la pantalla, simplemente haciendo clic sobre ella.

b) Monstruos que has creado tú mismo usando el Asistente de criaturas, que puedes encontrar en la barra de herramientas.

c) Monstruos que aparecen cuando los jugadores pasan sobre un lugar en concreto, es decir, un encuentro.

Para situar monstruos ya generados por la herramienta, lo único que tienes que hacer es pinchar sobre el icono de pintar criatura (un botón con la cabeza de un demonio rojo, en la paleta). Esto desplegará un menú de monstruos con toda la lista de criaturas disponibles. Haz clic con el botón izquierdo sobre uno de ellos. Esto convertirá el cursor del ratón en un pincel. Mueve el cursor a la parte de la pantalla en la que deseas colocar el monstruo y pincha. El monstruo aparecerá. Piensa en el nivel de dificultad que quieras darle a tu nivel. No es muy aconsejable llenarlo de criaturas. La línea que separa el reto de la pesadilla es muy fina, así que procura no traspasarla.



Partamos de la idea que quieres diseñar tu propia criatura, crear un jefe final o un archimago poderosísimo que les dará toneladas de experiencia a los PJ o algún que otro objeto maravilloso. Nada más fácil. Ve a la lista de monstruos y escoge el que más que te guste o el que por sus características especiales quede mejor en la zona en que estés trabajando (por ejemplo, una mina con un dragón o con un chamán goblin que-da que ni pintado) y haz clic derecho sobre su nombre. Esto hará que aparezca un menú contextual con todas las características de la criatura. Ten en cuenta que lo que estamos haciendo ahora también sirve para editar a los PNJ, pero ahora nos fijaremos en la creación de monstruos. En este menú del que hablamos, puedes alterar lo que quieras. En el momento que lo hagas, la criatura que has creado pasará automáticamente a formar parte de la sección de Personalizado en el botón de la paleta correspondiente a Pintar criatura. Así mismo, cuando hayas situado al monstruo en la pantalla, pasa a formar parte del Contenido del módulo que, como recordarás, listaba todos los elementos de un área en particular.



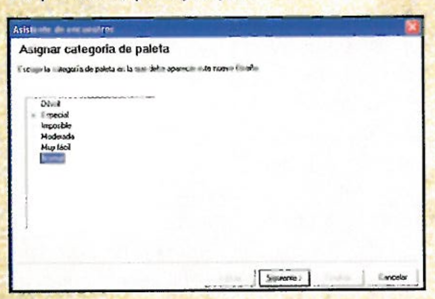
Veamos cómo crear un monstruo con un poco más de detalle utilizando otro método: el Asistente de criaturas. Selecciona el Asistente, a continuación elige el monstruo y asígnale una de las tres clases, un nivel y un retrato. Después elige el tipo de reacción ante los jugadores, que tendrá que ser, obviamente, hostil. Llama a tu criatura como quieras y colócala sobre el escenario. Si en algún momento quieres retocar sus características, sólo tienes que hacer clic derecho (en la propia pantalla principal del escenario o en la lista de contenidos) y pinchar sobre editar.

LOS ENCUENTROS

Hemos creado monstruos, un escenario y parece que nuestro módulo, por lo menos su punto de arranque, va tomando forma. Así que ahora debemos ponernos manos a la obra para darle un poco de acción a la aventura.

Para ello debes pinchar de nuevo en el botón de Asistente, en la barra de herramientas, y escoger esta vez el Asistente de Encuentros. Una vez allí, selecciona el nivel de dificultad que quieras otorgarle a la batalla.

La cosa es sencilla: sólo tienes que ir siguiendo los pasos hasta llegar a renombrar a la criatura con la que se van a enfrentar los jugadores. Cuando lo hayas hecho, el cursor del ratón se habrá convertido en un pincel. Lo que debes hacer ahora es pintar un recuadro. Este recuadro será, digamos, la trampa que active el encuentro, así que si quieres que los jugadores se den de bruces con tu criatura, deberás colocarlo en una parte por la que los aventureros tengan que pasar forzosamente. Esto es, en medio de un pasadizo, por ejemplo.



CONECTAR ZONAS

Un módulo consta de varias áreas conectadas entre sí. Si quieres comenzar una nueva área, sólo tienes que pinchar sobre la palabra área en la Lista de contenidos y hacer clic derecho. Lo que hay que hacer después es lo que te hemos estado explicando hasta este momento. Ahora bien, ¿cómo conectar una zona con otra, por ejemplo, una taberna con la campiña que hay en el exterior?

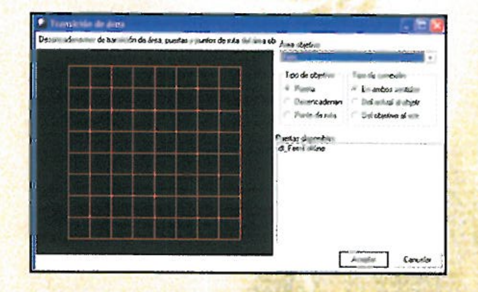


Imagina que ya has creado la taberna. Pincha sobre el botón de Pintar puerta en la paleta. Esto hará que aparezca un menú con las diferentes posibilidades. Escoge Universal y, una vez allí, Madera para crear una puerta de ese material, que es la que más acorde va con el escenario. Ahora el cursor tiene la forma de una puerta dando vueltas sobre sí misma. Tendrás que colocarla sobre el escenario. Cuando la puerta deje de dar vueltas, es que has encontrado el sitio idóneo para colocarla. Pincha con el botón izquierdo del ratón y quedará anclada en el mapa.

Si haces clic derecho sobre ella entrarás en un menú que incluye todas las propiedades del elemento. La más importante es la etiqueta de Transición de área. Allí verás una etiqueta (el nombre único que se le asigna a un elemento y que lo diferencia de cualquier otro presente en tu módulo). Las etiquetas deben ser explícitas y muy claras. En este caso, en el que estamos intentando crear una puerta que conecte la taberna con el exterior, podría ser "PuertaTabernaAlExterior", por ejemplo.

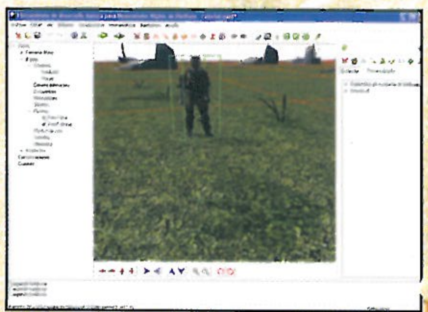


Una vez asignada la etiqueta, pulsa sobre el botón de Configurar transición de área. Entrarás en una nueva pantalla en la que distingues una malla roja con la puerta en el lugar en que haya sido situada previamente. En el listado de puertas disponibles, tendría que aparecer el área que has creado previamente. Ahora sólo tienes que escoger la zona que quieres que se conecte y pulsar en el botón de OK.



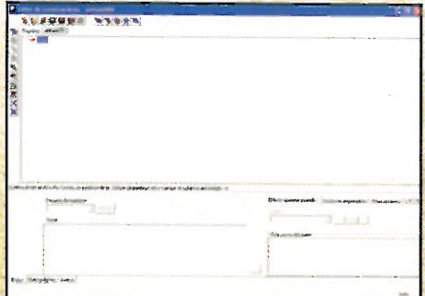
LOS DIÁLOGOS

Dejemos ahora que nuestros PJ y nuestros PNJ hablen un poco entre ellos. Como sabrás, los diálogos son de vital importancia en cualquier juego de rol. Gracias a ello, los personajes van tomando conciencia de la trama y encontrando misiones para resolver. A través de los diálogos, la aventura se va construyendo casi por sí sola.



Para empezar a crear un diálogo ve a la barra de herramientas y pincha sobre el editor de conversaciones. Una vez allí pulsa sobre el botón "Añadir". En el recuadro que saldrá a continuación escribe el texto que desees, que en nuestro caso será un muy tópico "te doy la bienvenida a esta nuestra villa, joven viajero". Pulsa OK. Como verás, la línea de diálogo aparece en la pantalla pintada de rojo. Lo que tendremos que hacer ahora es crear una respuesta para esa calurosa bienvenida. Haz clic derecho sobre la frase y pulsa en Añadir. De nuevo aparecerá otra caja de texto, en la que tendrás que escribir lo que deseas que conteste tu personaje. La frase aparecerá como respuesta del personaje a lo que le ha dicho el PNJ. Si quieres que nuestro aventurero tenga más posibilidades de respuesta (algo muy usado para determinar el componente rolero del juego, ya que no se comporta igual un personaje malvado que otro justo y bueno), simplemente tienes que volver a hacer clic derecho sobre la bienvenida del PNJ y repetir el proceso escribiendo otra frase.

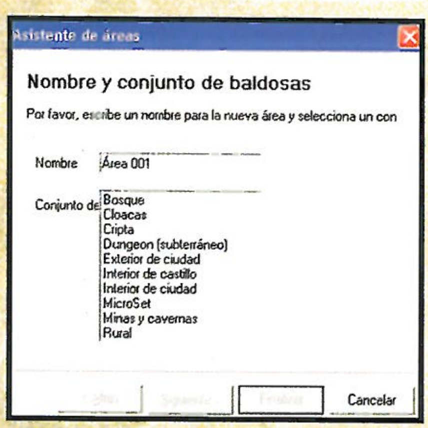
Si quieres que el PNJ conteste por separado a cada una de las respuestas del jugador, sólo tienes que hacer clic con el botón derecho sobre las frases del PJ, seleccionar Añadir y escribir la respuesta.



Ahora tenemos que incrustar este diálogo en la acción. Para ello partamos de la base de que ya has creado un personaje secundario. Recuerda que se hacía de idéntica forma que los monstruos. Bien, cuando salgas de la pantalla de creación de diálogo el programa te preguntará si quieres salvar los cambios. Dile que sí y dale a la conversación un nombre que te sirva para identificarlo perfectamente de un simple vistazo. La conversación, con el nombre que le hayas dado, aparecerá en la lista del módulo, a la izquierda de la pantalla principal, así que puedes entrar en ella y editarla de nuevo (clic derecho, editar) cuando desees.

Para asignarle la conversación a un personaje no jugador, escoge al personaje, haz clic derecho sobre él (bien sobre su presencia en pantalla, bien sobre el menú de los elementos presentes en el módulo) y selecciona Propiedades. En la parte inferior distinguirás el apartado "Diálogo". Bien, pues abre la caja y escoge la conversación que has creado previamente. Así de sencillo es hacer hablar a los personajes.









Puedes convertir a un atribulado vikingo de a pie en el rayo de Odín, **desbloquear misiones**, desvelar mapas, obtener recursos **o subir niveles** por decreto. Un mundo de posibilidades fascinantes a tu alcance **con cuatro códigos y cuatro teclas**.

NO ONES LIVES FOREVER 2

Para poder introducir los códigos, simplemente hay que pulsar **T**, con lo cual se abre el cuadro de diálogo.

God	Modo invencible
Ammo	Munición al máximo
Armor	Armadura al máximo
Health	Salud al máximo
Skillz	Puntos de experiencia gratuitos
Maphole	Pasar al siguiente nivel
Poltergeist	Invisibilidad



CULTURES 2: LAS PUERTAS DE ASGARD

Cuando te halles en la pantalla de selección de escenario, escribe los códigos que dan acceso a las distintas misiones. Como en el caso anterior, oirás un sonido que confirmará la correcta introducción del truco.

Ohodin	Desbloquea la misión de Normandía
Zanzarah	Desbloquea la misión de Inglaterra
Amy	Desbloquea la misión de la península Itálica
Hadschi	Desbloquea la misión de Miklagard
Habspass	Desbloquea la misión de La Guardia de Warager
Svenkommt	Desbloquea la misión de la batalla por Bizancio
Gothicrules	Desbloquea la misión de Alejandría
Regengott	Desbloquea la misión de Bagdad
Schattenfee	Desbloquea la misión del Muro de Wigrid

Una vez dentro del juego, activa la pausa y pulsa F2 para entrar en el menú de opciones. Introduce uno de los códigos que te ofrecemos. Si lo has hecho correctamente, oirás un sonido similar al de una campana.

Funexplore	Muestra todo el mapa
Funcolors	Cambia los colores del juego
Funlarry	Acelera los sonidos



FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE

Estos trucos funcionan tanto en las misiones de las campañas como en las escaramuzas multijugador, aunque algunos trucos, como el de obtener dinero, son sólo de utilidad en las escaramuzas. Para activar el modo de trucos, pulsa **Enter** y escribe **I'mCheater**. A continuación puedes introducir cualquiera de estos códigos:

Ups...	Daña todos los edificios enemigos
EagleEye	Ver todo el mapa
ByeBye	Destruir el edificio seleccionado
HastaLaVistaBaby	Destruir todas las unidades
GoToHell	Destruir todas las unidades enemigas
MoneyMoneyMoney X	Obtener la cantidad de oro que indiques en la X
StrongMan	Curar todas las unidades seleccionadas

DRAGON THRONE: BATTLE OF THE RED CLIFFS

Una vez dentro del juego, pulsa **Enter** para abrir el cuadro de texto e introducir uno de los siguientes códigos. Debes respetar los corchetes.

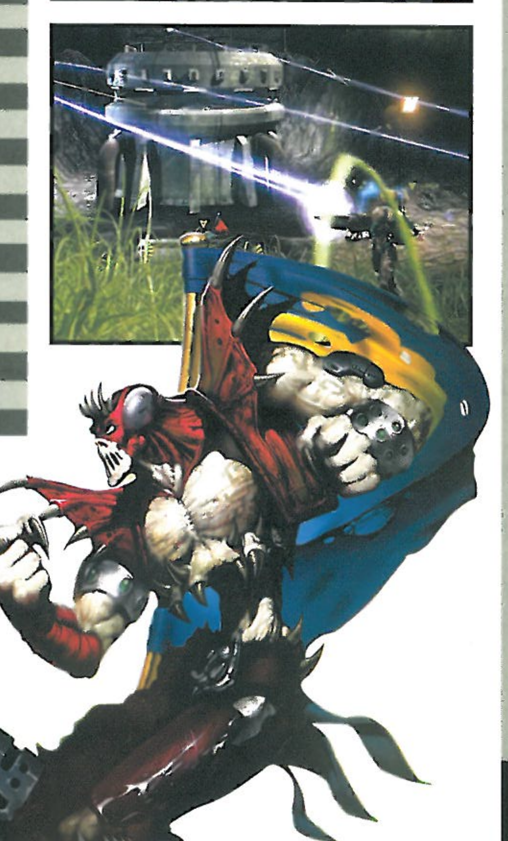
{levelup}	Subir de nivel
{levelmax}	Subir al nivel máximo
{ineedwood}	Obtener madera
{ineedmeat}	Obtener carne
{ineedrice}	Obtener arroz
{ineedwine}	Obtener vino
{ineediron}	Obtener hierro
{ineedfood}	Obtener alimentos
{ineedall}	Obtener todos los objetos
{ineedopenfog}	Desactivar la niebla de guerra
{fps}	Mostrar los frames por segundo
{superman_ex}	Modo invencible
{speed_ex}	Aumentar la velocidad del juego

UNREAL TOURNAMENT 2003

Pulsa la tecla **Tabulador** para abrir el cuadro de diálogo. En él, puedes introducir los siguientes códigos:

God	Invencible
Fly	Volar
Walk	Desactivar la capacidad de vuelo
Ghost	Atravesar las paredes
Loaded	Todas las armas y munición al máximo
Allammo	Munición al máximo
Allweapons	Todas las armas
Skipmatch	Ganar el combate actual
Behindview 1	Vista en tercera persona
Behindview 0	Vista en primera persona
Invisible 1	Ser invisible
Invisible 0	Desactivar la invisibilidad
Stat fps	Ver los frames por segundo
Stat net	Ver el estado de la conexión





KING OF THE ROAD

Durante el juego, pulsa la tecla **Pausa**. A continuación, ya puedes escribir uno de los siguientes códigos:

Sllottery	Obtienes $50.000 y una licencia
Slroads	Desbloquea todas la carreteras
Slmap	Hace visibles los remolques ocultos
Slrepair	Reparas los vehículos pulsando la tecla de retroceso
Slrecover	Recuperas el vehículo gratis pulsando Ctrl.+ 5
Slfillup	Combustible ilimitado
Mineoff	Retira las minas
Slturbine	Aumenta la potencia pulsando Ctrl. + 1, 2, 3, 4 (1 aceleración, 2 marcha atrás, 3 salto y 4 explosión)





HITMAN 2

Abre el fichero **Hitman2.ini** que encontrarás en el directorio donde hayas instalado el juego. Añade al final **EnableCheats** en una línea nueva y guarda los cambios introducidos. Una vez dentro del juego, con la tecla **Bloq Mayús** activada, introduce los siguientes códigos:

IOIRULEZ	Invencibilidad
IOIGIVES	Obtener todas las armas y objetos
IOIHITLEIF	Curar al protagonista
IOISLO	Activar la cámara lenta
IOIHITALI	Activar el modo boxeo
IOILEPOW	Activar el ataque especial



SNIPER: PATH OF VENGEANCE

Abre la consola con la tecla º, que se encuentra a la izquierda del **1**. Escribe dentro el código deseado según el resultado que se quiera obtener. Si pones **1**, activas el truco, y si pones **0,** lo desactivas.

God 0/1	Invencibilidad
Fullstamina 0/1	Resistencia ilimitada
Invisible 0/1	Invisibilidad
Drawkilledcount 0/1	Mostrar el numero de bajas acumuladas



LA AMPLIACIÓN EUROPEA

Ubi Soft distribuirá una nueva versión de EverQuest


Ahora, este dragón podrá rugir en inglés británico, francés y alemán.

Éste es el mes de la suerte para los usuarios de *EverQuest*. Si los planes no fallan, el 21 de noviembre Ubi Soft lanzará al mercado la versión europea de *EverQuest*. Esta versión ofrecerá varias ventajas a los jugadores de este juego de rol masivo, entre las cuales destaca la pertenencia a una misma zona horaria. Pero además, los servidores europeos contarán con un equipo de 12 masters de juego presentes las 24 horas del día que se dedicarán a organizar eventos varios en este mundo virtual. Otro aspecto que mejorará serán las condiciones de pago, que ahora podrán realizarse mediante distintas fórmulas o tarjetas de crédito. Y, evidentemente, los servidores se alojarán en su totalidad en territorio europeo, con lo cual la velocidad de la conexión debería mejorar ostensiblemente.

Por desgracia de momento no hay localización a la vista, por lo que los usuarios deberán conformarse con acceder a la versión inglesa y confiar que algún día *EverQuest* sea traducido al castellano.

HASTA LA TIERRA Y MÁS ALLÁ

Earth & Beyond se ampliará mensualmente

Westwood, estudio responsable del juego de rol masivo ambientado en el espacio *Earth & Beyond*, ha anunciado que tiene previsto lanzar nuevas mejoras mes tras mes. La primera apareció el 30 de octubre y ofrecía nuevos objetos para personajes de nivel medio o superior. Además, también incorporaba nuevas misiones para personajes de todo tipo, así como mejoras técnicas y de interfaz. Si la gente de Westwood cumple con lo prometido, la siguiente mejora debería estar disponible a finales de noviembre. Y así hasta el infinito.


¿Una ampliación al mes? Difícil pero no imposible.



CLAN REO



REO es un clan de juegos de rol integrado por hispanohablantes. Su página es como un portal que todo amante del rol en PC debería visitar. Además de páginas individuales para juegos como *Baldur's Gate*, *Icewind Dale* o *Neverwinter Nights*, puedes encontrar descargas, sonidos, traducciones, tutoriales, ayudas, trucos y mucho más. Todo ello gracias a la colaboración de los miembros del clan que han participado activamente, aportando cada uno su granito de arena.

http://clanreo.ionichost.com/

IMPERIO PERDIDO



Este clan estrena nuevo diseño de página web y ha aprovechado para ampliar las secciones dedicadas a sus juegos favoritos: los de la saga *Age of Empires*, incluido el futuro *Age of Mythology*. La página tiene un cierto encanto gracias a la dedicación de sus responsables, que la mantienen muy actualizada, con noticias e información que incluye nuevas tácticas a emplear en los juegos. Aunque hacen pruebas de acceso, no son más que un puro trámite.

http://www.imperio-perdido.wxs.org

EMBESTIDA COLECCIONABLE

Nueva ampliación de Magic Online



Siguiendo los pasos de su progenitor físico, *Magic: The Gathering Online* ha puesto al alcance de sus usuarios las cartas de la nueva ampliación, *Embestida* (*Onslaught*). Las nuevas cartas, disponibles en la versión de Internet a partir del 1 de noviembre, añaden algunas habilidades de lo más atractivas. La habilidad de Ciclo (*Cycling*), por ejemplo, permite deshacerse de una carta para robar otra, normalmente con un efecto añadido. Sin embargo, mucho más suculenta es la habilidad de Metamorfosis (*Morph*), que permite invocar a una criatura por un coste inferior y "descubrirla" más adelante en cuanto se dispone de la energía mágica suficiente. De esta forma, el juego se convierte en un curioso duelo de faroles y sorpresas cuyo vencedor vendrá determinado en gran parte por su capacidad para adivinar las criaturas ocultas del contrario.

EL ESPACIO SE DILATA

EVE Online se va a retrasar


La espectacularidad cada vez está mas presente en el mundo on line.

Dos noticias, una buena y otra mala. La mala es que *EVE Online: The Second Genesis*, un prometedor título espacial masivo en que los jugadores encarnan a aguerridos capitanes en busca de fortuna, se ha retrasado hasta marzo del año que viene. La razón aducida por Mike Wallis, productor del juego, es que "el retraso permitirá ajustar mejor la jugabilidad del título". La buena noticia es que, para ello, los desarrolladores han decidido ampliar la fase de testeo, de forma que admitirán a 10.000 probadores más en los próximos meses. Si deseas participar en el periodo de pruebas de *EVE Online*, puedes inscribirte en www.eve-online.com/beta/.

CLAN LEGION



Siempre es grato comprobar cómo un buen juego como *Ghost Recon* sigue teniendo seguimiento. Es el caso del Clan Legión, que en su página web ofrece mapas para el juego, fondos de escritorio y enlaces a páginas con información de interés. También hay un apartado dedicado a los campeonatos en los que participa el clan y una sección especial para francotiradores. Los interesados en encontrar gente con la que jugar a *Ghost Recon*. pueden ponerse en contacto con ellos.

http://www.ghostrecon-clanlegion.com/

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixoiberica.com



Noviembre en Hastajuego

Por Hastaj_delux

El crudo general invierno vuelve a imponer su ley en antiguos campos de batalla que están una vez más de rabiosa actualidad de nuestros servidores. Todo está dispuesto si vuestro ánimo está ya dispuesto para tomar al asalto los nuevos servidores de *Battlefield 1942*, el nuevo juego de acción de EA Games que te transporta a las batallas más míticas de la Segunda Guerra Mundial.

Con *Battlefield 1942* y en sus servidores en versión demo y completa no sólo podrás encarnar a soldados del bando que prefieras, sino también ponerte a los mandos de un montón de vehículos para disfrutar de este increíble juego por tierra, mar y aire. Toda la acción multijugador que siempre has deseado está en *Battlefield 1942*.

En noviembre también tendremos ganador del Primer Torneo de Billar Bola 8 que se celebra en Hastajuego. Tras unas primeras fases que se han cerrado con un enorme éxito a nivel de convocatoria y participación, ha quedado claro que la victoria cada vez cuesta más cara. Los jugadores inscritos demuestran, partida tras partida, disponer de un alto nivel y los encuentros son seguidos cada día por un mayor número de espectadores. La suerte está echada...

Alea Jacta Est, una primera clase de latín para los que ya disponen en sus casas el nuevo lanzamiento de FX Interactive : *Imperivm La Guerra de las Galias*, cuya sala es también novedad este mes. Comanda las legiones romanas en pos de la victoria final contra los ejércitos galos o desafía el poder de Roma y lucha por tu civilización. La elección es tuya. Y los rivales se encuentran en www.hastajuego.com.

Noviembre en Hastajuego, un mes que hará historia.



ES LA GUERRA

Internet abre nuevos frentes

Por S. Sánchez

Internet va camino de convertirse en **el más completo de los escenarios bélicos** virtuales. Si hasta hace cuatro días **la única simulación fiable** de conflictos armados **había que buscarla en juegos de combate aéreo**, ahora **ya podemos batirnos** el cobre **en trincheras y océanos**.

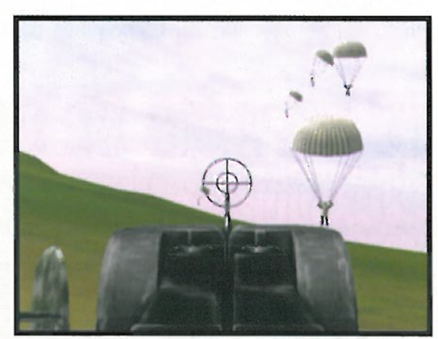
Con los juegos basados en conflictos aéreos, es decir, los simuladores de vuelo, los que más años llevan ofreciendo la posibilidad de unirse a contiendas de cientos de jugadores a través de Internet. La extinta saga *Air Warrior* fue pionera, y a ella hay que agradecer en gran parte el éxito que están teniendo los dos pilares de la simulación aérea on line actual: *Warbirds III* y *Aces High*.

Warbirds III (www.warbirds3.com) es la última edición del juego, pero no la última versión. Al igual que la mayoría de juegos on line, el producto está en constante proceso de mejora y las versiones con ligeros (o no tan ligeros) cambios se suceden a velocidad de vértigo. La gracia de este producto es que cientos de pilotos virtuales se reparten entre varios equipos para participar en escaramuzas. El objetivo final es apoderarse de porciones de los escenarios del juego, basados en zonas de Europa y África. Aunque *Warbirds III* ofrece la posibilidad de probarlo off line en misiones de práctica, su verdadera dimensión se descubre pagando la cuota mensual, que asciende a 24,95 dólares y da acceso ilimitado a los servidores para volar en ellos tantas horas como se quiera.

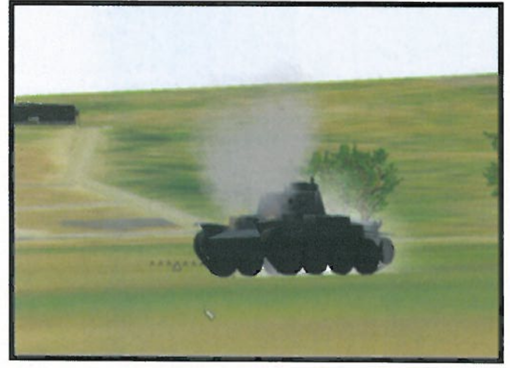
A finales de 1999, tres ex componentes del equipo de desarrollo de *Warbirds* abandonaron la compañía para trabajar en *Aces High*, su propio simulador on line (www.hitechcreations.com). Usaron como reclamo la tarifa plana mensual, algo que por entonces no ofrecía *Warbirds* y que ha ido reduciéndose con el tiempo hasta llegar a los 14,95 dólares actuales. Además, fue capaz de ofrecer lo que los más puristas consideran la mejor reproducción de modelos de vuelo que puede encontrarse en un simulador de la Segunda Guerra Mundial on line, y eso que la de *Warbirds* también es



Los bombardeos no son demasiado difíciles en *Warbirds III*.



En *Warbirds III* los paracaidistas te permiten hacerte con territorio enemigo.



Lo bueno de que el oponente sea humano es que puede fallar.



La cabina virtual es una de las mejores características de *Aces High*.



Ésta es una de las primeras imágenes disponibles de *Armored Assault*.



En *Aces High* se han tenido muy en cuenta las transiciones día y noche.

más que notable. *Aces High* se adelantó también a *Warbirds* en la introducción de vehículos terrestres y de una flota que pueden controlar los jugadores, aunque el uso de unidades terrestres y marítimas no resulta crucial para el desarrollo del juego.

Por mar

Hasta hace muy poco, los océanos de la Segunda Guerra Mundial eran territorio virgen en lo que a juego on line se refiere. Aparte del muy poco conocido *Iron Wolves*, casi un producto exclusivo para jugadores americanos, no existen simulaciones de guerra marítima on line. Por suerte, recientemente se anunció el próximo lanzamiento de *Enigma: Rising Tide* (www.warfleet.net). Este juego aspira a convertirse en un digno sucesor de *Iron Wolves*. Como él, permite asumir el rol de capitán de navíos de guerra de la Segunda Guerra Mundial. O de algo por el estilo, ya que no se tratará de una recreación de la Segunda Guerra Mundial como la conocemos, sino en una historia alternativa en la que los alemanes ganaron la guerra del 14. El nuevo conflicto arranca en 1936 y enfrenta a tres bandos: la Liga de Naciones Unidas (formada por ingleses y japoneses) los alemanes y los americanos.

Actualmente, existe una demo de este prometedor juego y una versión limitada off line que puede comprarse por 20 dólares, pero el producto principal aún está en desarrollo. Esta versión en proyecto permitirá, según sus creadores, batallas navales on line con miles de barcos en un mismo escenario. Entre estos navíos habrá corvetas, destructores, escoltas de destructores, mercantes armados y submarinos, todos ellos fielmente reproducidos y muy similares a los modelos históricos.

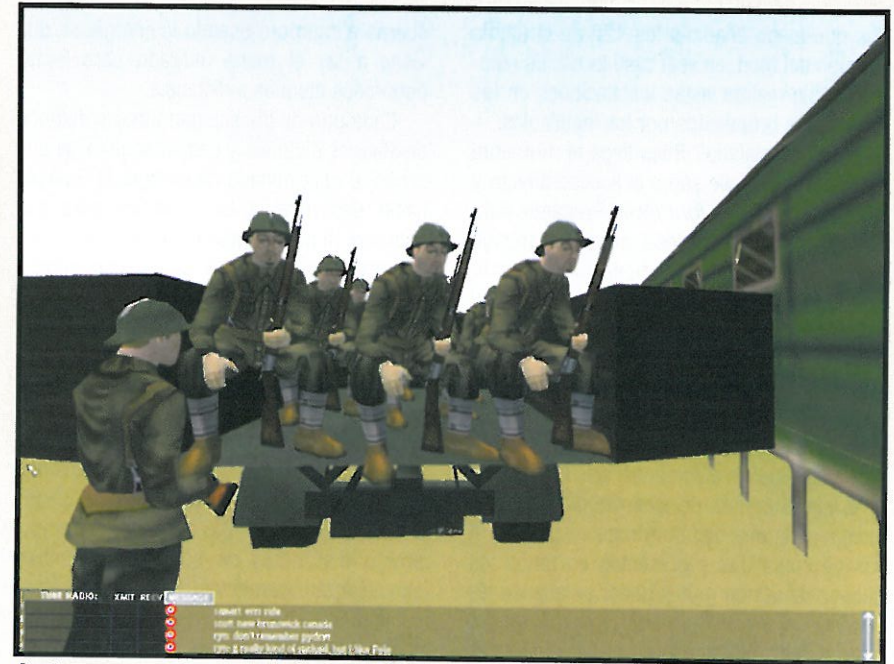
La simulación bélica on line avanza a paso firme y ya abarca tierra, mar y aire

La idea es que sea un juego accesible para todo tipo de usuarios, ya que los desarrolladores no quieren que *Enigma* acabe siendo un producto limitado al reducido núcleo de los amantes de la simulación. El juego incorporará un atractivo sistema de graduación: los mejores marinos serán los que tengan acceso a los buques más poderosos y se hagan cargo de misiones que impliquen una mayor responsabilidad. Todo esto se complementará con un sistema de comunicación por voz con el que incluso se podrá manejar el juego transmitiendo las órdenes al ordenador con simplemente pronunciar las palabras adecuadas. Además, se va incluir un sistema de comunicación interna encriptada para evitar en la medida de lo posible los problemas que pueden surgir de la intercepción de mensajes enemigos.

Por tierra

Otra asignatura pendiente para la simulación on line es el combate terrestre. El equipo de desarrollo de *Warbirds* está trabajando en *Armored Assault*, una versión de su simulador de vuelo donde los protagonistas del juego serán los tanques. Por ahora, sólo disponemos de unas pocas imágenes de este título.

Actualmente, el que puede considerarse rey indiscutible en cuanto a reproducción del conflicto terrestre es *World War II Online* (www.ww2online.net). Aunque ofrece la posibilidad de pilotar aviones, su principal reclamo es que se trata del primer simulador bélico que ha incorporado convincentemente vehículos terrestres y tropas de a pie en un mismo escenario. A destacar que los escenarios del juego evolucionan en tiempo real, es decir, que cada aportación que hagan los jugadores puede modificar el frente, con lo que queda asegurada la diversidad en lo que a campos de batalla de refiere. Lo único negativo del juego es que sigue siendo simple en todos sus aspectos a pesar de que se incorporarán animaciones más pulcras y nuevos elementos para enriquecer la jugabilidad.



Cada uno de estos soldados de *WW2 Online* es un jugador.

MOD DEL MES






Incluso es posible aplicar efectos a tus ataques.

BID FOR POWER

Por S. Sánchez

Hace meses que **se rumoreaba** que un grupo de locos entusiastas estaba trabajando en **un cruce entre *Quake III* y *Bola de Dragón***. Como Infogrames tiene los derechos de adaptación de la serie, **los programadores** de *Bid for Power* **tuvieron que echarse atrás... a medias**.



FICHA TÉCNICA	
GÉNERO	Acción
WEB	www.planetquake.com/bidforpower/
JUGADORES	LAN 12 Internet 12



Los creadores de esta modificación amateur han persistido en su proyecto pese a los problemas de derechos que podía suponer. Para evitarlos han optado por eliminar en la medida de lo posible las referencias directas a la serie. El resultado es una conversión total que casi puede calificarse de perfecta.

La descarga e instalación se las traen. Para empezar, debes tener en tu disco duro los 26 MB del último parche para *Quake III*, a los que luego añadirás los 120 de la última versión del mod, en este caso la 1.2. Es recomendable realizar estas instalaciones en los directorios propuestos por los instalables.

¿Todo instalado? Pues llega el momento de hacer doble clic sobre el acceso directo y zambullirse en *Bid for Power*. Prepárate para alguna que otra sorpresa, porque el trabajo es excelente: sus autores tienen muy claro lo que significa el concepto "conversión total" y lo han modificado todo, sin dejar ni rastro de *Quake III*.

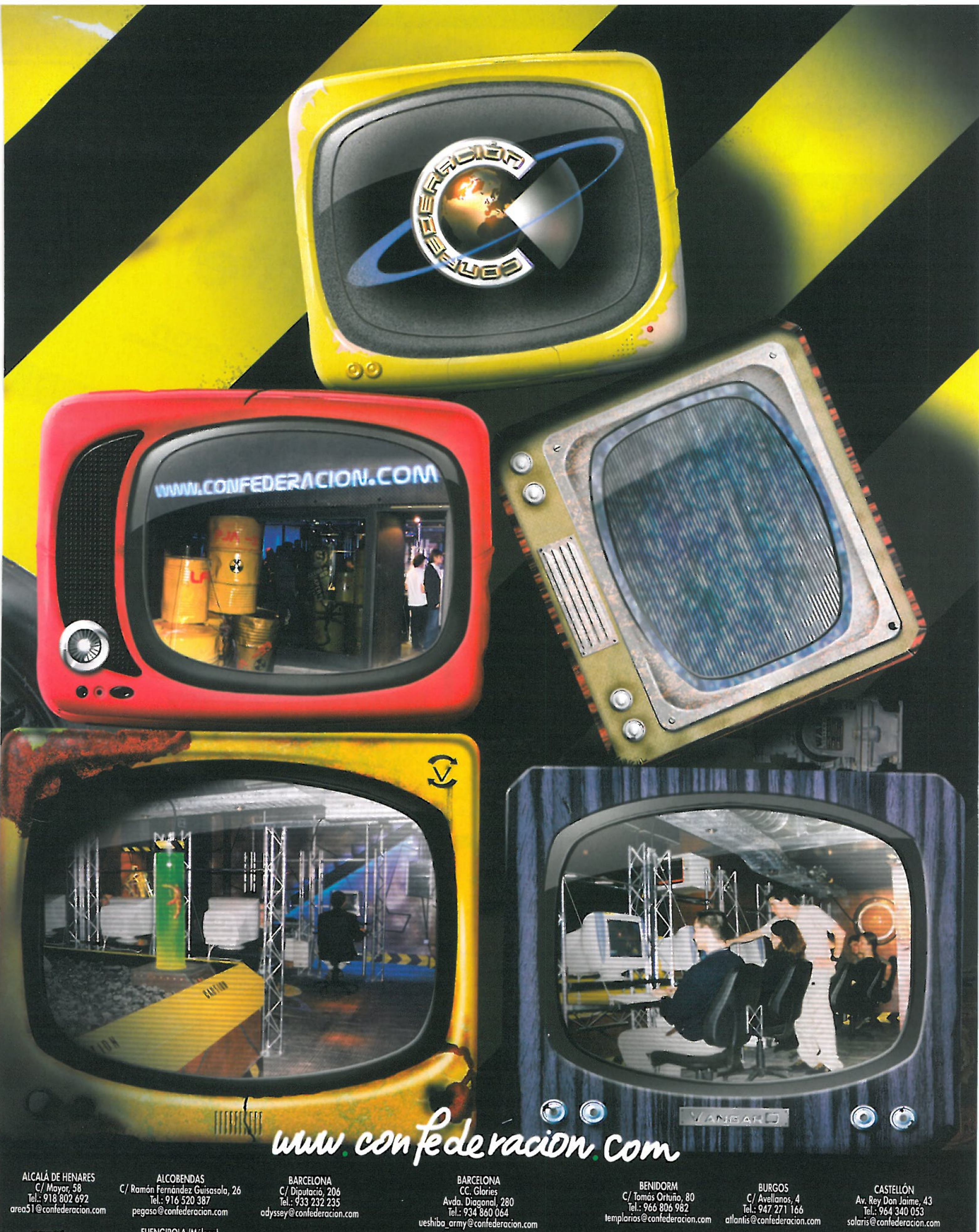
Sin cuartel

El juego utiliza una perspectiva en tercera persona. Puedes elegir entre seis luchadores y el juego consta de siete modalidades de lucha, cada una con su torneo respectivo. A las ya conocidas y presentes en todos los juegos de acción multijugador se añaden las llamadas *Power Level* y *Power Tier*. Como los protagonistas disponen de poderes especiales, los combates se resuelven sin armas, cuerpo a cuerpo o usando la energía Ki, que viene a ser el maná utilizado para lanzar poderosos ataques a distancia.


Si mantienes pulsado el botón de disparo, tus ataques son más poderosos.

Cada uno de los seis personajes dispone de ataques distintos y cada ataque exige una cantidad determinada de energía Ki. Puedes hacer descansar a tu personaje para que recupere Ki más rápidamente, pero eso hace que sea muy vulnerable. Otro detalle simpático es que los personajes vuelan por los escenarios vagamente inspirados en *Bola de Dragón* y que pueden transformarse en superguerreros de mortal eficacia cuando acumulan grandes cantidades de Ki.

Manejar estos personajes requiere algo de práctica, ya que el sistema de control es distinto del habitual en la mayoría de los juegos de acción. Pero es sólo cuestión de tiempo: pronto disfrutarás de combates increíbles que alcanzan momentos de intensidad épica cuando dos bolas de energía colisionan. En estos casos, el jugador que mejor haya administrado sus reservas de Ki tiene las de ganar.


WWW.CONFEDERACION.COM
VANGARD
www.confederacion.com

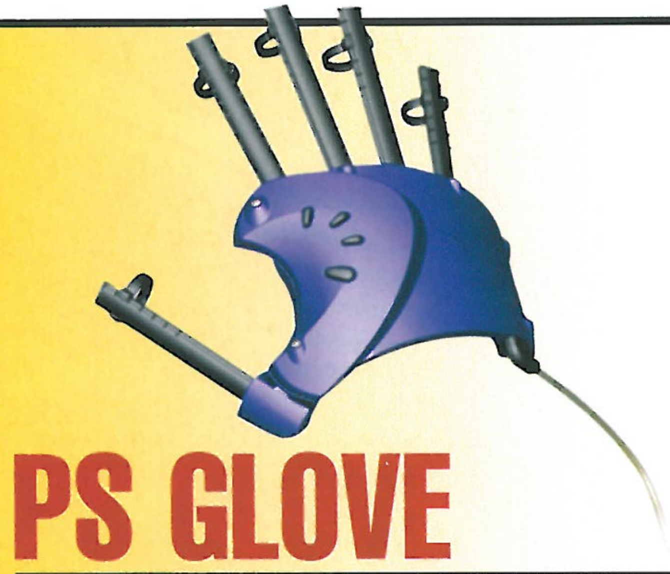


DESCELERON

Lo nuevo de Intel decepciona



Intel acaba de lanzar al mercado su nueva generación de procesadores Celeron de 2 GHz, elaborados con tecnología de 0,13 micras. Su bus principal funciona a 400 MHz frente a los 533 MHz del Pentium IV y posee 128 KB de memoria caché de segundo nivel (L2). Por ello, pese a sus excelentes características para el overclocking, el procesador ofrece un rendimiento general más bien bajo. Su precio es equiparable a los Athlon XP 1600+ y 1900+, mientras que éstos últimos ofrecen mejores prestaciones. En el caso de los juegos, el Celeron se muestra muy por debajo del rendimiento de sus hermanos mayores y los Athlon de la competencia, aunque también es cierto que los PIV y los Athlon más recientes son muchos más caros. En fin, una opción a considerar para fanáticos del ahorro, aunque comprar barato a veces sale caro.



PS GLOVE

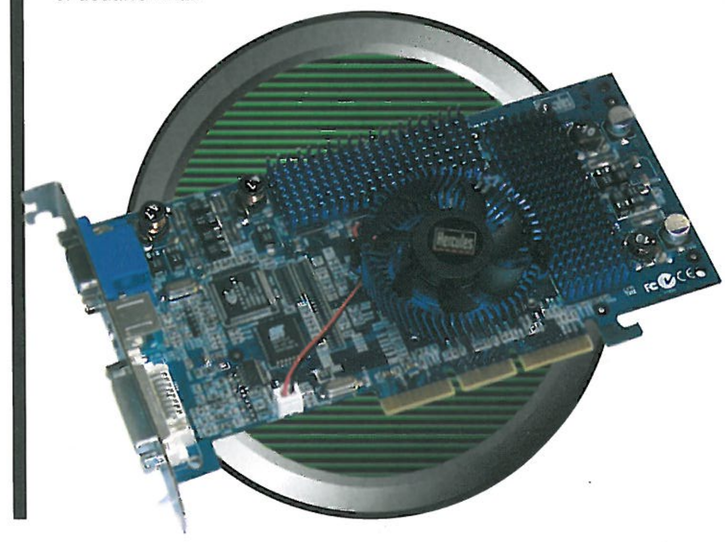
El futuro en tus manos

Essential Reality tiene listo su P5 Glove con, un periférico que llega con la clara intención de revolucionar el mundo de los juegos. Se trata de un guante cibernético que permite interactuar de forma directa con el ordenador. Sin duda, un paso adelante para hacer de los juegos una experiencia mucho más rica e inmersiva. El artilugio funciona a partir de sensores de tracción y ópticos. No obstante, el fabricante reconoce que aún tiene sus limitaciones y debe ser optimizado.
De momento, *Hitman 2*, *Tiger Hunt* o *Beach Head 2002* son algunos de los títulos que permiten utilizar este periférico USB. El kit de desarrollo (SDK) está disponible para los desarrolladores de software y el mismo fabricante está trabajando en parches para aumentar el número de títulos compatibles con el P5. No tardaremos en poder coger objetos de la pantalla con nuestras propias manos.

KYRO 5

Imagination recupera el chip gráfico

Con el abandono del mercado de los chips gráficos por parte de ST Microelectronics, parecía que el chip gráfico PowerVR pasaría a la historia. Ahora, la compañía propietaria del chip, Imagination Technologies, ha anunciado que continuarán con su producción. Los nuevos procesadores aparecerán con la nomenclatura de Kyro 5, ya que el fabricante ha decidido no comercializar la serie 4. Está por ver quién se va a encargar de la producción de estos chips y las tarjetas gráficas basadas en ellos, y si van a tener o no una mayor fortuna comercial que sus predecesores. Lo que es evidente es que cuantas más opciones hay en el mercado, mejores resultan los precios para el usuario final.



VIA CONTRAATACA

El fabricante promete nuevos controladores para PIV



VIA ha anunciado su chipset P4X800, capaz de soportar hasta 667 MHz de velocidad de bus y memoria DDR-II y QBM (el doble de rápida que la DDR, ya que permite el acceso a la memoria a través de dos canales al mismo tiempo). Además de este soporte a los dos tipos de memoria, el chipset soportará AGP 8x y Ultra V-Link. El bus frontal tendrá soporte para ocho puertos USB 2.0, un Serial ATA 150 y dos ATA 133 y hasta seis canales de audio.

Su principal competidor será el GraniteBay de Intel. El gigante americano se muestra reticente a conceder licencias a otros fabricantes para desarrollar los nuevos chipsets para PIV y la fecha de lanzamiento aún es una incógnita. A corto plazo, sólo podremos disfrutar de su hermanito pequeño, el P4X400.

RENOVARSE O MORIR

Logitech presenta su catálogo 2002-2003

Recientemente asistimos a la presentación del nuevo catálogo de este fabricante para conocer su nueva línea de productos. Entre lo más destacable que pudimos ver están el joystick inalámbrico Cordless Freedom 2.4 y el MOMO Racing Force Feedback Wheel, que incorporará una palanca de cambios y pedales ajustables. En el apartado de altavoces 5.1, la familia Z se verá ampliada con los Z-680 y Z-640.

También se presentaron los nuevos ratones ópticos con tecnología MX, que aumenta la superficie y la velocidad de escaneo, algo que mejora su velocidad de respuesta y precisión. La nueva gama de teclados, además de un diseño atractivo, incorporará una tecla que permitirá asignar funciones configurables a las teclas de función (F1 a F12). En fin, que la próxima temporada viene plagada de novedades.

BAZAR DIGITAL



MSI 645E MAX-U

La nueva placa de MSI está basada en el chipset SiS 645 DX y soporta los 533 MHz en su bus frontal y memoria DDR333. Además, la placa soporta USB 2.0, dispone de tres ranuras para hasta 3 GB de memoria, seis PCI, una CNR y otra AGP 8x. Cabe la opción de adquirir la placa con el denominado D-Bracket 2, que incorpora dos puertos USB.

Precio: 108,00 €

PHONO PREAMP STUDIO USB

Si quieres convertir a formato digital tus vinilos y cintas de casete, este preamplificador te permitirá adaptar las impedancias utilizando el puerto USB. Esto hace que sea totalmente independiente de cualquier tarjeta de sonido. Dispone de dos entradas de audio: una para el reproductor de vinilos y una segunda auxiliar para cualquier dispositivo adicional.

Precio: 109,95 €

TRUST 320SPACEC@M

Se trata de una webcam USB que incluye un micrófono preamplificado, lo que permite al usuario llevar a cabo sesiones de videoconferencia de manera confortable. Alcanza una resolución de 640 x 480 píxeles a una velocidad de 30 imágenes por segundo. Dispone de balance automático de blancos y control de ganancia para ofrecer imágenes de calidad.

Precio: 48,69 €

APC BACK UPS ES 350

La pérdida de datos causada por caídas de tensión es todo un problema. Para evitarlos, nada como esta regleta de APC con tres enchufes que pueden ser alimentados mediante la batería que incorpora, lo que da tiempo de guardar los documentos ante apagones inesperados. También dispone de dos enchufes adicionales para dispositivos como impresoras o escáneres.

Precio: 124,49 €

ATHLON XP 2700+ Y 2800+

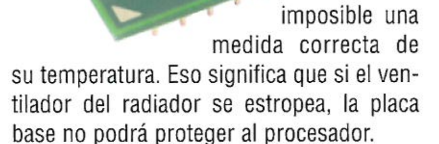
AMD apuesta por la doble DDR

Después de algunos intentos, AMD lo ha conseguido: la frecuencia FSB de 166 MHz se ha convertido en una realidad. A partir de ahora, el fabricante puede proponer procesadores que utilicen exclusivamente esta nueva frecuencia, empezando por el Athlon XP 2700+.

La frecuencia y el ancho de banda del procesador de AMD han aumentado hasta en un 20%. El resultado son 2,6 GB/s (166 MHz x 64 bits x 2 sentidos = 2,6 GB/s) en lugar de 2,1 GB/s.

Los dos nuevos procesadores se parecen a las otras dos CPU con núcleo Thoroughbred B. La superficie sigue siendo de 84 mm2, lo que permite una transmisión de calor eficaz entre la CPU y el refrigerador.

Con una tensión de núcleo de 1,65 voltios y una frecuencia de 2.250 MHz, la disipación térmica máxima es de 75,3 vatios para el Athlon XP 2800+, frente a los 68,3 vatios del Athlon XP 2700+ a 2.166 MHz. La temperatura máxima no varía y sigue siendo de 85° Celsius. Sin embargo, nuestro test revela algunos aspectos particulares: con la CPU con un núcleo Thoroughbred (del Athlon XP 2400+ hasta el XP 2800+), el diodo térmico no funciona, así que es imposible una medida correcta de su temperatura. Eso significa que si el ventilador del radiador se estropea, la placa base no podrá proteger al procesador.





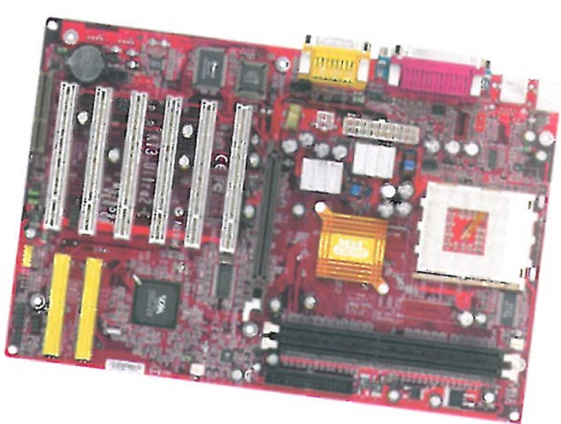
AMD ha conseguido elevar la frecuencia del FSB a 166 MHz. Hasta ahora, el FSB era de 133 MHz (Double Data Rate) entre la CPU y el controlador del Northbridge, con lo que se obtiene una ancho de banda de 2,6 GB/s. Con la DDR266 (Chipsets VIA KT266 y VIA KT266A), la memoria también tenía una ancho de banda de 2,1 GB/s con una frecuencia de 133 MHz. Aquí, los dos buses trabajan en sincronía y se acoplan a la perfección.

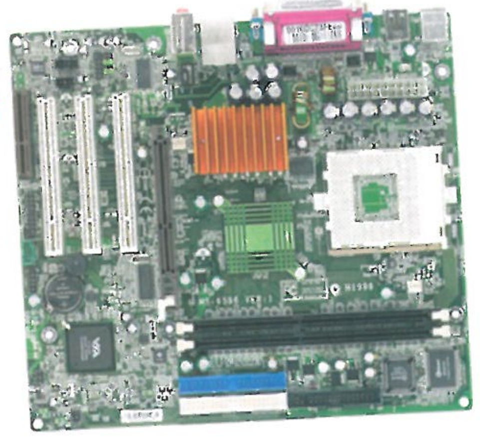
Por otra parte, en la RAM se han producido algunos cambios: los módulos DDR333 alcanzan una frecuencia de 166 MHz con una banda de paso de 2,6 GB/s. Los chipsets de VIA (KT133 y KT400) deberían establecer un funcionamiento asíncrono, ya que en su momento el Athlon XP sólo funcionaba con un FSB a 133 MHz. Cabe destacar que el lanzamiento del KT133 con soporte FSB a166 MHz ya se produjo el 20 de febrero de 2002.

Sincronía perfecta

Como los dos buses (FSB y memoria) funcionaban de manera no sincrónica, la memoria DDR333 CL2.0 no podía alcanzar un resultado óptimo. Finalmente, pasados ocho meses del lanzamiento del KT133 de VIA, ya es posible sincronizar la CPU y la RAM para conseguir un resultado óptimo del sistema. Además, se ha establecido el siguiente paso: otro aumento de la frecuencia del FSB, ya que los módulos DDR400 (KT400), que funcionan con una frecuencia de memoria de 200 MHz, sólo pueden comunicarse de manera asíncrona con los nuevos procesadores Athlon.

Al fin y al cabo, todavía hay una cierta diferencia entre el Athlon XP y su antiguo rival, el Pentium 4 de Intel. Éste último







ofrece un ancho de banda de 4,2 GB/s con un FSB de 133 MHz, porque, con la RDRAM PC1066 (533 MHz), el funcionamiento sincrónico es posible. Aunque el Athlon XP 2800+ es el más eficaz, no estará disponible hasta 2003.

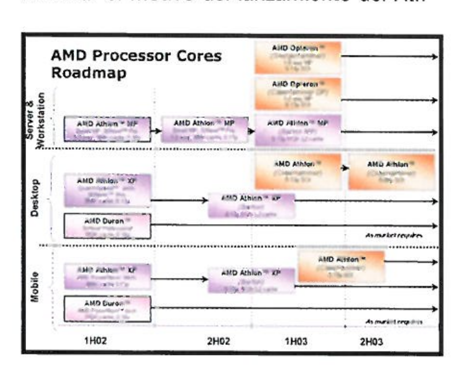
Los resultados de los bancos de pruebas demuestran que, con el Athlon XP 2800+ unido al chipset nForce2, AMD puede recuperar su tradicional buena relación calidad precio. Como la frecuencia del FSB ha pasado de 133 a 166 MHz, la CPU ahora puede sacar provecho del ancho de banda superior que le concede el chipset nForce2 con la doble DDR333. El ancho de banda teórico alcanza los 6,5 GB/s (PC3200 x 2) y el FSB y la frecuencia de memoria están sincronizados.

Prueba superada

En el laboratorio hemos podido comprobar que cuando utilizamos el chipset VIA KT333, el más rápido en la actualidad (el KT400 es más lento), la frecuencia más rápida del FSB provoca una ganancia del 5% aproximadamente. Esto sólo es válido para las placas base de gama alta y los módulos de memoria especiales, componentes que encontramos en ordenadores caros.

Las cosas cambian con el chipset nForce2 de NVIDIA. Con éste, el nivel de eficacia aumenta del 20 al 25% según la aplicación utilizada. El único problema es la compatibilidad limitada del Athlon XP 2800+ con el material antiguo: es necesaria por lo menos una placa base VIA KT333 y un FSB a 166 MHz para que funcione.

Los resultados obtenidos por los dos nuevos procesadores Athlon XP en nuestros tests son muy convincentes, pero no os emocionéis: AMD no podrá distribuir estos nuevos procesadores antes del 2003 y el chipset nForce2 está en una fase beta avanzada, motivo por el cual los fabricantes no pueden presentar placas base definitivas. A la vista de la situación del mercado y desde el punto de vista estratégico, es fácil adivinar el motivo del lanzamiento del Athlon XP 2800+: cuestión de prestigio. AMD tiene en el punto de mira el PIV/2800, que ya está disponible, pero de momento el Athlon XP2800+ sólo es un rival virtual para los PIV más veloces.



Afortunadamente, los fans más exigentes no deben desesperarse, porque el Athlon XP2200+ con núcleo Thoroughbred A ya está disponible desde hace tres meses. Además, hemos podido constatar que en muchas tiendas informáticas existen listas de espera para los Athlon XP 2400+ y 2600+.

Nos gustaría insistir en que creemos que AMD debe presionar más a Intel, aunque esto no sucederá antes del lanzamiento del Clawhammer. A corto plazo, el Athlon XP modificado con un núcleo Barton (caché de nivel 2 de 512 MB) elevará los resultados hasta alcanzar el nivel de un PIV/2800 con doble RDRAM (PC1066).

PLATAFORMAS AMD

Procesador	Núcleo Athlon XP Thoroughbred B	Núcleo Athlon XP Thoroughbred A	Núcleo Athlon XP Palomino	Núcleo Athlon XP Thunderbird
Disponibilidad	Agosto 2002	Junio 2002	Octubre 2001	Octubre 2001
Chipset	VIA KT333 para KT400 (SiS 735 y SiS 745)	VIA KT133 para KT400 (SiS 735 y SiS 745) ALI MagiK 1	VIA KT133A para KT400 (SiS 735 y SiS 745) ALI MagiK 1	VIA KT133 para KT400 (SiS 735 y SiS 745) ALI MagiK 1, nVidia nForce, nForce2, AMD 750 y 760
Tipo de memoria	SDRAM, DDR-SDRAM	SDRAM, DDR-SDRAM	SDRAM, DDR-SDRAM	SDRAM, DDR-SDRAM
Frecuencia de memoria	100/133/166/200 MHz	100/133/166/200 MHz	100/133/166 MHz	100/133/166 MHz



FORTISSIMO III

Hercules estrena tarjetas de lujo

Las nuevas tarjetas de sonido 7.1 ya han llegado al mercado español. Aunque conservan el chip Cirrus Logic CS4624, viene con una novedad de fuste: incorporan la decodificación Dolby Digital EX, especialmente pensada para el Home Cinema para PC.

La Fortissimo III y la Digifire son las nuevas tarjetas de sonido 7.1 de Hercules. La principal diferencia entre ellas es que la Digifire 7.1 es una versión aún más polivalente, ya que aporta una conectividad mayor: incluye dos puertos IEEE1394 que permiten conectar una cámara de vídeo digital o cualquier periférico. Por otra parte, Hercules insiste en el aspecto multimedia de la tarjeta, ya que viene acompañada con el programa de montaje de vídeo PowerDirector Pro 2.5 PM. Aparte de esta diferencia, la Fortissimo III 7.1 y la Digifire 7.1 son idénticas y están construidas a partir del mismo chip Cirrus Logic CS4624.

Los satélites se multiplican

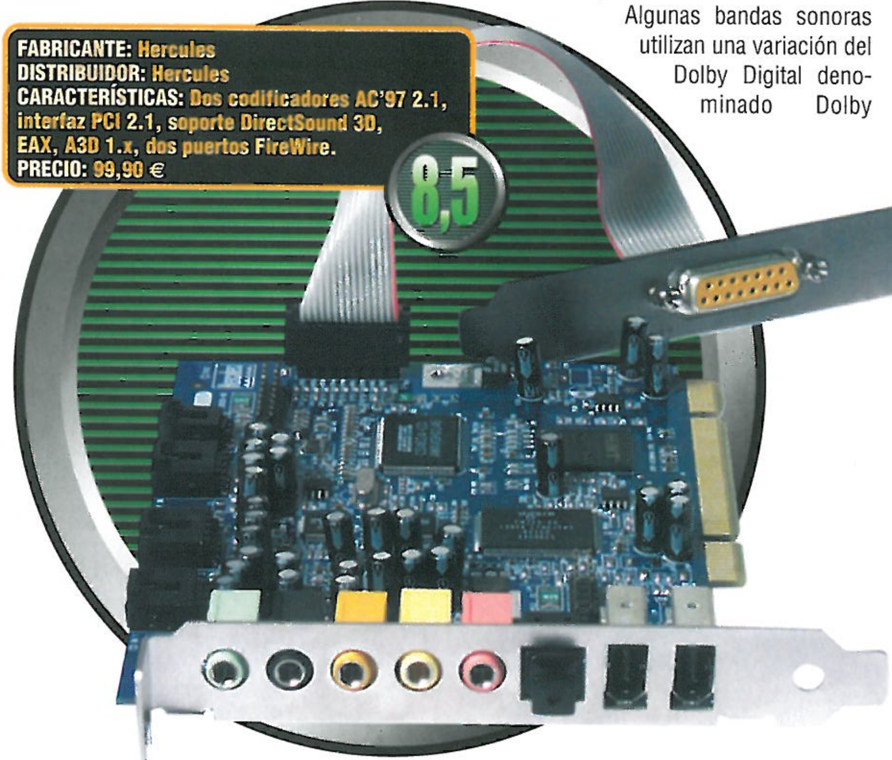
Es esencial hacer un inciso sobre las normas sonoras del Home Cinema y, en particular, en Dolby Digital EX. En materia de bandas sonoras de películas tanto de cine como en DVD, el 5.1 significa que la grabación ha sido efectuada con cinco canales principales: derecha, izquierda, centro, surround derecho, surround izquierdo y un canal para los graves llamado LFE (Low Frequency Effects). El LFE está representado por el .1 en la expresión "5.1". En materia de altavoces, los términos 5.1, 6.1 o 7.1 representan el número de elementos en el sistema sonoro. La diferencia entre estos tres últimos es simple y sólo depende del número de satélites surround: dos para el 5.1, tres para el 6.1 y cuatro para el 7.1.

Algunas bandas sonoras utilizan una variación del Dolby Digital denominado Dolby Digital EX. Este formato utiliza una codificación de las matrices que integra un tercer canal surround a partir de los canales derecho e izquierdo del 5.1 clásico. Desde que los descodificadores Dolby Digital 5.1 pueden leer estas bandas sonoras, la única diferencia es que los sonidos codificados por el tercer canal surround serán trascritos en los canales del 5.1 clásico.

También es posible aprovechar un sistema 6.1 o 7.1 para escuchar una banda sonora 5.1. Las señales de dos canales surround se mezclan y se reparten en un conjunto de tres o cuatro satélites. Este reparto puede ser efectuado a través de un descodificador Dolby Digital EX o por un descodificador THX Surround EX. El número de canales de la grabación es independiente de la que define el número de satélites de un sistema de audio determinado. También es posible escuchar una banda sonora estéreo en un sistema multicanal gracias al Dolby Pro Logic II.

FABRICANTE: Hercules
DISTRIBUIDOR: Hercules
CARACTERÍSTICAS: Dos codificadores AC'97 2.1, interfaz PCI 2.1, soporte DirectSound 3D, EAX, A3D 1.x, dos puertos FireWire.
PRECIO: 99,90 €

8,5



Descodificación

La primera observación que podemos hacer a la vista de estas características técnicas es que el chip CS4624 está considerado como apto para administrar el 4.1 y no el 7.1. Para unir de nuevo la gestión de dos salidas analógicas complementarias, así como la descodificación del Dolby Digital EX, Hercules ha tenido en cuenta dos parámetros.

Cada una de las tarjetas utiliza dos codificadores AC'97 CS4294, uno primario y otro secundario. Hercules ha escogido para ello un funcionamiento "cruzado",

Y DIGIFIRE 7.1



7

FABRICANTE: Hercules
DISTRIBUIDOR: Hercules
CARACTERÍSTICAS: Dos codificadores AC'97 2.1, interfaz PCI 2.1, soporte DirectSound 3D, EAX, A3D 1.x.
PRECIO: 79,90 €

sabiendo que cada codificador administra cuatro canales y dos salidas estéreo: el codificador principal administra la salida 1 (altavoces delanteros) y la salida 3 (vía central y caja de graves), mientras que el secundario administra la salida 2 (surround) y 4 (surround centrales). Por otra parte, la descodificación se efectúa a nivel de software y no físico, como en la mayoría de las tarjetas de sonido 5.1. Es pues el procesador central y no la tarjeta de sonido el que realiza las tareas de descodificación.

Las nuevas tarjetas carecen de la entrada digital óptica en relación a la Fortissimo II Digital Edition. Esta supresión se debe a la escasez de espacio en la superficie de la tarjeta y al coste que habría ocasionado un desplazamiento sobre el soporte en el que se halla el puerto MIDI/juego.

Exprimiendo al máximo el CS4624, Hercules propone tarjetas muy eficaces para el sonido 3D en los juegos, pero también capaces de descodificar las bandas sonoras Dolby Digital EX de los DVD de vídeo.

La Fortissimo III 7.1 viene acompañada por los programas Power DVD Pro EX, Hercules Media Station y Acid eXpress. La Digifire 7.1 es una versión más desarrollada de la Fortissimo III 7.1, ya que integra dos puertos IEEE1394 (FireWire) y su oferta de programas comprende el PowerDirector Pro 2.5 PM. Está dirigida al vídeo, pero también permite conectar cualquier periférico IEEE1394.

Si observamos las dos tarjetas, vemos que en algunos condensadores son casi idénticas aparte de los dos chips complementarios. Estos dos chips están completamente dedicados a la administración de dos puertos IEEE1394. El primero de ellos es el FW323-05 de Agere, un controlador IEEE1394 compatible con los 400, 200 y 100 MB/s. Cabe destacar que este controlador permite la creación de una red IEEE1394 entre dos PC. El segundo chip es el HB1-SE33 de HINT, un puente de PCI a PCI que permite integrar y administrar un elemento PCI en la tarjeta de sonido. Cabe destacar que el bus PCI creado para la tarjeta funciona a 33 MHz como un bus PCI estándar. Hemos comprobado el rendimiento de uno de los puertos IEEE1394 de la Digifire 7.1 con un disco duro externo LaCie y el resultado está más que demostrado. Durante los tests se ha alcanzado un rendimiento de 10 MB/s. La compatibilidad no debería suponer ningún problema, dado que el chip FW323-05 es uno de los componentes más utilizados en el mercado de las tarjetas IEEE1394. Cabe destacar también la presencia de un conector IEEE1394 interno en la tarjeta.

Otra diferencia es que la Digifire 7.1 posee una entrada auxiliar que permite también conectar un micrófono, mientras que en la Fortissimo III 7.1 la entrada auxiliar y la del micrófono son independientes. También destaca el puerto de 20 patillas denominado "Feature" en la Digifire 7.1, en el que están conectadas todas las entradas y salidas de la tarjeta. En un futuro, este puerto debería permitir la conexión de un bastidor interno o externo.

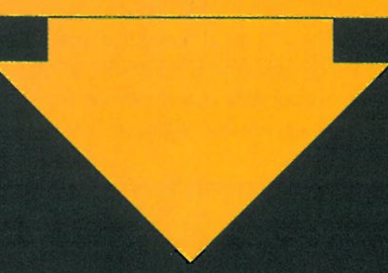
La oferta de software, las entradas combinadas y los dos puertos IEEE1394 son las únicas diferencias entre la Digifire 7.1 y la Fortissimo III 7.1.

Conclusión

La Fortissimo III 7.1 es, ante todo, una tarjeta polivalente y completa, tanto para jugar como para leer DVD Video. La Digifire 7.1 mantiene el mismo principio, pero añade un sistema de conexiones más avanzado. Las dos novedades más importantes que introduce son el sonido 7.1, que no representa una ventaja determinante, y la descodificación Dolby Digital EX.

Ambas tarjetas son bastante económicas. La buena relación calidad precio de la Fortissimo III 7.1 y de la Digifire 7.1 representa un atractivo innegable y decisivo frente a las otras soluciones para el juego o la descodificación Dolby Digital. Los resultados en los juegos son muy satisfactorios y la interfaz de los controladores es modélica por su presentación y su simplicidad.

SUSCRÍBETE



12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10

¿Aún no te has suscrito a Game Live?
Hazte un regalo como Dios manda y consigue
12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10.
Oportunidades como ésta no se presentan
todos los días. ¿Qué tal si la aprovechas?

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Deseo suscribirme por 12 números a la revista GAME LIVE a partir del nº ____ por 49,50 € (oferta válida únicamente en España).

FORMA DE PAGO

☐ **DOMICILIACIÓN BANCARIA** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ **TARJETA VISA Nº** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ **(VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta** ☐☐☐☐

☐ **TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L.** **GIRO POSTAL** ☐

Nombre y Apellidos..Telf..............................

Dirección..

Población.................................C.P......................Provincia..............................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción válida para España. Suscripciones y pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.

SOUND BLASTER SBS250 SPEAKERS

No todo se reduce a un subwoofer y múltiples satélites para obtener una buena calidad de sonido. Creative ha aumentado su colección de altavoces de escritorio con este modelo compuesto por dos altavoces de 2,5 W RMS por canal. Los altavoces vienen protegidos contra interferencias y disponen en su frontal de el control de volumen y de una toma de auriculares. Uno de los inconvenientes del conjunto es que necesita de un adaptador externo para poder alimentar su amplificador interno. Su conexión a la tarjeta de sonido se realiza a través de un cable con un mini-jack.

Creative también se ha preocupado del diseño. Son totalmente negros, con un aspecto elegante y con una base ligeramente inclinada para orientar el sonido hacia el usuario. A pesar de que se han buscado fórmulas para potenciar los bajos, estos dos altavoces quedan algo limitados a la hora de reproducir estos sonidos, y más cuando se trata de jugar. Pese a que los altavoces de sobremesa suelen mostrar carencias a la hora de reproducir con total fidelidad los sonidos emitidos por la tarjeta de sonido, éstos, en cambio, consiguen no distorsionar con volúmenes elevados. En definitiva se trata de unos altavoces correctos para usuarios poco exigentes o a los que no quieran ver su escritorio plagado de satélites y cables.

FABRICANTE: Creative Labs
DISTRIBUIDOR: Creative Labs
CARACTERÍSTICAS: Dos altavoces 2,5 W RMS, frecuencia de respuesta 90Hz 20KHz
PRECIO: 22,90 €



PROPHETVIEW 720

Hercules ha actualizado su línea de monitores TFT con este diminuto artilugio de 15". Siguiendo con la línea de diseño de sus predecesores, el monitor dispone de un atractivo marco de color azul que alberga, en un lateral, los botones de control de la pantalla. La peana es una especie de medialuna metálica estable y de reducido tamaño. Alcanza una resolución máxima de 1024 x 768 píxeles.

Una de las principales características de este monitor es su excelente capacidad para mostrar imágenes en movimiento. Sin duda, pocos monitores TFT son recomendables para ser utilizados en juegos y suelen hacer aguas de forma ostensible en los de acción, pero éste es de los que menos tiempo necesitan para reaccionar ante la avalancha de polígonos. Su velocidad de respuesta se sitúa por debajo de los 30 ms. Esto también facilita la visión de DVD utilizando el ordenador.

No obstante, uno de los defectos de esta pantalla es su luminosidad. Ésta se sitúa en 230 cd/m lo que hace que algunos juegos, ya de por sí oscuros, tiendan a serlo un poco más. Tampoco se ha incluido un conector DVI. Lo mejor de este monitor es su diseño, su excelente respuesta en los juegos y su bastante competitivo precio.

FABRICANTE: Hercules
DISTRIBUIDOR: Hercules
CARACTERÍSTICAS: Resolución 1.024 x 768, frecuencia 30-75 KHz, luminancia 230 cd/m, ángulo de visión horizontal 140º y vertical 110º, latencia 30ms.
PRECIO: 529,90 €

7,5



Expertos en videojuegos

Superventas del mes

BATTLEFIELD 1942	47,95
CONFLICT DESERT STORM	44,95
EMPERADOR: EL NAC. DE CHINA	47,95
EMP. EARTH: ART OF CONQUEST	29,95
INDUSTRY GIANT 2	34,95
LOS SIMS: DE VACACIONES	19,95
MAFIA	47,95
MEDIEVAL: TOTAL WAR	47,95
NEVERWINTER NIGHTS	59,95
STRONGHOLD CRUSADER	47,95
TZAR: EDICIÓN DE ORO	9,95
UNREAL TOURNAMENT 2003	54,95



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL A.



49,95

FIFA 2003 — 44,95

GHOST RECON: ISLAND THUNDER — 29,95

HARRY POTTER Y LA CÁM. SECRETA — 49,95

ICEWIND DALE 2 — 39,95

IMPERIVM


19,95

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE


44,95

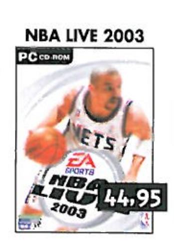
LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES


19,95

LOS SIMS: EDICIÓN DE LUJO


44,95

NBA LIVE 2003


44,95

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2


44,95

NO ONE L. FOREVER 2: A SPY IN H. WAY


49,95

RING II


42,95

ROLLER COASTER TYCOON 2


49,95

TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSC.


47,95

Promociones del mes



¡EXCLUSIVA!

49,95

Reserva AGE OF MYTHOLOGY y llévate un CD con un ESCENARIO EXTRA de REGALO

IMPUESTOS INCLUIDOS



47,95

Compra THE THING y llévate el VÍDEO "LA COSA" de REGALO

Superofertas del mes

CALL TO POWER II


17,95

F1 RACING CHAMPIONSHIP


9,95

FALLOUT TACTICS + FALLOUT 2


14,95

FARAON


14,95

GRAND THEFT AUTO


7,95

HEROES III OF MIGHT & MAGIC


7,95

NO ONE LIVES FOREVER


14,95

RED FACTION


17,95

SOUL REAVER 2


11,95

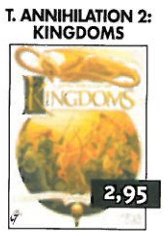
STAR WARS: LA AMEN. FANTASMA


17,95

STAR WARS: RACER


17,95

T. ANNIHILATION 2: KINGDOMS


2,95



SPLINTER CELL	noviembre
STAR WARS GALAXIES	noviembre
IGI 2: COVERT STRIKE	noviembre
THE GLADIATORS: GAL. CIRCUS G.	nov.
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3	nov.
HOTEL GIANT	noviembre
PRO RACER DRIVER	diciembre
MED. OF HONOR: A. ASSAULT SP.	dic.
SIM CITY 4	diciembre
CIVILIZATION III: PLAY THE WORLD	dic.



39,95

Compra WARCRAFT III y llévate una exclusiva FIGURA de REGALO (*)

(*) Promoción limitada a 1.000 unidades

pedidos por teléfono 902 17 18 19

pedidos por internet www.centromail.es



Nuestro CD de delicias virtuales viene muy cargado de deporte. El último *FIFA*, una ración generosa de hockey sobre hielo, algo de vela... Y también incursiones en deportes tan extremos como el espionaje de élite o los combates entre gladiadores galácticos.

007: NIGHTFIRE



INSTALACIÓN: D:\Demos\Bond\Bonddemo.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Gearbox Software
EDITOR: Electronic Arts
REQUISITOS: PIII 700, 128 MB RAM, 162 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 8.1

No te conformes con ver cómo Bond se supera a sí mismo en cada película para quedarse siempre con la chica. Aunque *007: Nightfire* no es el primer juego que te pone en la piel del agente 007, sí es el primero que va a permitirte hacerlo en un PC. Y además, puede que también sea el que te brinde la oportunidad de hacerlo de la forma más convincente.

En esta demo no faltan momentos de acción intensa, buenas escenas de transición, algo de sigilo y artilugios que hacen más fácil la vida del espía. Especialmente útiles para esta misión nocturna resultan las gafas Q de visión especial que lleva tu poderoso y escurridizo agente.

Recuerda que hay varios accesos a la residencia, es decir que, si te apetece podrás acceder por la puerta y abrirte paso a través de un mar de explosiones y munición gruesa, pero si prefieres algo más de sutilidad, también existe la opción de intentarlo por el tejado o por los túneles subterráneos. Tú eliges.

CONTROLES

Adelante: W • Atrás: S • Izquierda: A
Derecha: D • Agacharse: Control
Saltar: Espacio • Disparo: Botón izq. del ratón
Disparo secundario: Botón dcho. del ratón

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes.
En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.

SUMARIO

FIFA FOOTBALL 2003

INSTALACIÓN: D:\Demos\FIFA 2003\FIFA 2003.exe
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: EA Sports
EDITOR: Electronic Arts
REQUISITOS: PII 350, 64 MB RAM, 32,7 MB libres, tarjeta 3D de 16MB, DirectX 8.1.



El *FIFA* de este año pretende dar un paso de gigante, sobre todo en cuanto a jugabilidad. Sé tú mismo el jurado que dictamine si los cambios son sustanciales probando unos minutos de juego con esta demo. Tienes la posibilidad de jugar un Real Madrid-Arsenal dirigiendo a cualquiera de los dos equipos. La mayoría de las opciones de configuración no están habilitadas en la demo.

CONTROLES

Arriba: Flecha arriba • Abajo: Flecha abajo
Izquierda: Flecha izq. • Derecha: Flecha derecha
Pase alto: A • Pase bajo: S • Chutar: D

UNREAL TOURNAMENT 2003

INSTALACIÓN: D:\Demos\UT2003\ut2003-demo.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Digital Extremes/Epic Games
EDITOR: Infogrames
REQUISITOS: PIII 700, 256 MB de RAM, 205 MB libres en disco duro, DirectX 8.1.



Lo bueno se hace esperar. Tras muchos retrasos, por fin es posible disfrutar de la demo de *Unreal Tournament 2003*. En ella se pueden probar varios de sus modos de juego en escenarios pensados para cada uno de ellos. Tienes la opción de jugar solo contra la máquina o bien por Internet. Para esto último, debes actualizar la demo con el parche que encontrarás en este CD.

CONTROLES
Adelante: W • Atrás: S • Izquierda: A • Derecha: D
Disparo: Botón izq. ratón
Realizar acción: Botón dcho. del ratón

SPEED CHALLENGE

INSTALACIÓN: D:\Demos\Speed\Setup.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Ubi Soft
EDITOR: Ubi Soft
REQUISITOS: PIII 400, 64 MB RAM, 95 MB libres en disco duro, DirectX 8.0.



Hacía tiempo que no teníamos entre manos un arcade de carreras puro. Este juego de carreras frenéticas refleja de forma desenfadada y sin demasiado realismo lo que podría ser la Fórmula 1 del futuro. Para tu primer contacto, se te ofrece la posibilidad de realizar carreras contra el crono y mejorar tu conducción con el objetivo de batir tu propia marca.

CONTROLES
Acelerar: Flecha arriba • Frenar: Flecha abajo •
Izquierda: Flecha izquierda •
Derecha: Flecha derecha

MADDEN NFL 2003

INSTALACIÓN: D:\Demos\NFL 2003\Setup.exe
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: EA Sports
EDITOR: Electronic Arts
REQUISITOS: PIII 450, 128 MB RAM, 55 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.1.



No cabe duda de que este simulador mejora cada año. Lo primero que deberás hacer es aprender a descifrar los jeroglíficos en forma de jugada y dominar todas las teclas que sirven para seleccionar a los distintos jugadores. No estaría de más que entrenes un poco antes de participar en el apasionante partido de exhibición entre los Rams y los Patriots.

CONTROLES
Iniciar jugada: D • Arriba: Flecha arriba • Abajo: Flecha abajo • Izquierda: Flecha izquierda •
Derecha: Flecha derecha

NHL 2003

INSTALACIÓN: D:\Demos\NHL2003\NHL 2003.exe
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: EA Sports
EDITOR: Electronic Arts
REQUISITOS: PIII 450, 128 MB RAM, 156 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.1.



Si sobreviviste al fútbol americano, aún te queda la prueba de fuego para graduarte en cultura deportiva estadounidense: el hockey sobre hielo. No es demasiado complicado, aunque si no te enteras de lo que sucede a tu alrededor, te recomendamos una visita a la pantalla de controles. Al menos descubrirás qué tecla sirve para mover el stick.

CONTROLES
Arriba: Flecha arriba • Abajo: Flecha abajo • Izquierda: Flecha izquierda • Derecha: Flecha derecha
Pasar la pelota: C • Disparo: Espacio

TOTAL IMMERSION RACING

INSTALACIÓN: D:\Demos\TIR\Setup.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Razorworks
EDITOR: Planeta DeAgostini
REQUISITOS: PIII 500, 128 MB RAM, 183 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.1.



Atrás quedan los tiempos en los que Razorworks creaba grandes simuladores de helicópteros para PC. Ahora aportan sus conocimientos a un juego de carreras de grandes turismos en el que prima el realismo. La demo permite elegir entre una carrera normal y una contrarreloj. En cualquier caso, dispones de dos modelos de coches y dos circuitos.

CONTROLES
Acelerar: Flecha arriba • Frenar: Flecha abajo
Izquierda: Flecha izq. • Derecha: Flecha derecha
Subir marcha: o • Bajar marcha: L

VIRTUAL SKIPPER 2

INSTALACIÓN: D:\Demos\vs2\vs2k.exe
GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: Duran
EDITOR: Friendware
REQUISITOS: PII 450, 64 MB de RAM, 51 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.1.



Seguro que tras leer el análisis de *Virtual Skipper 2* te han entrado ganas de poner a prueba tus dotes de marino. Ahora puedes hacerlo con los dos tipos de embarcaciones principales del juego: las clases Copa América y los trimarán Open 60. Tras configurar las opciones gráficas, puedes optar por empezar directamente una carrera o configurar una a tu gusto.

CONTROLES
Izquierda: Flecha izquierda • Derecha: Flecha derecha •
Centrar timón: Flecha abajo • Spinakker: Enter (teclado numérico) • Genoa: +



SEVEN KINGDOMS II
The Fryhtan Wars

Los siete reinos no serían un lugar tan caótico si no fuese porque los fryhtan andan sembrando el terror. Pero tú a la tuyo: construye, **desarrolla y abastece** y ya verás como tarde o temprano llega el momento de **darle su merecido a ese hatajo de facinerosos.**



Instalación

INSTALACIÓN: D:\Setup
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Enlight Software
REQUISITOS: P 166, 32 MB de RAM; 160 MB disco duro

La estrategia está asegurada en esta segunda entrega de Seven Kingdoms, juego de Trevor Chang que muchos consideran uno de los referentes del género. Su funcionamiento es simple, pero no le faltan detalles que pueden acabar marcando la diferencia durante las partidas.

El juego se centra en la lucha de una serie de civilizaciones humanas (12 en total) contra los temibles fryhtan (siete razas). Los humanos son los únicos que tienen campaña propia, que puedes jugar con cualquiera de las doce civilizaciones. También puedes escoger entre cinco niveles de dificultad y múltiples parámetros configurables. Además del modo campaña, podrás optar por partidas aisladas en las que sí existe la opción de jugar con los fryhtan.

Una de humanos

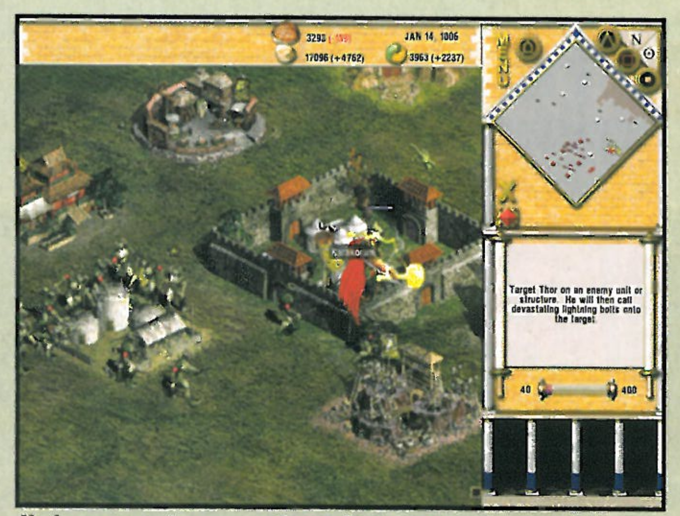
El juego consiste en apoderarse de ciudades y conseguir que su grado de lealtad hacia ti sea lo más alto posible. Esto se consigue ofreciendo a sus ciudadanos trabajo y protección. Para lo primero, puedes crear fábricas y minas para explotar los recursos del escenario y manufacturarlos. También puedes destinar parte de la población a venerar a los dioses de tu civilización o desarrollar el árbol tecnológico.

Debes recordar que el funcionamiento de tu imperio en miniatura depende de la eficacia con que unas construcciones se relacionan con otras. Por ejemplo, una mina debe estar cerca de una ciudad para que no le falten trabajadores. Muy importante es la relación entre los centros de obtención de recursos y los lugares en que debes almacenarlos. Los depósitos de recursos suelen ser escasos, así que deberás construir un asentamiento cerca y crear en él un mercado. Conseguir que todos tus ciudadanos contribuyan al esfuerzo productivo es uno de los objetivos de la partida.

Controles

NAVEGACIÓN			
Siguiente construcción del mismo tipo			Flecha arriba
Anterior construcción del mismo tipo			Flecha abajo
Siguiente objeto de la misma nacionalidad			Flecha izq.
Anterior objeto de la misma nacionalidad			Flecha dcha.
Siguiente fuerte o campamento	F	Siguiente héroe	H
Siguiente yacimiento mineral	J	Siguiente espía	Y
Mapa del terreno	Q	Mapa de los reinos	W
Mapa de las ciudades y unidades			E
Empezar a mover las unidades seleccionadas			Espacio
Asignar unidades a un grupo numerado			Ctrl. + 1-9
Seleccionar las unidades de un grupo numerado			Alt + 1-9
Mostrar el camino de las unidades seleccionadas			Alt + Botón dcho. Ratón
FORMACIONES			
Formación en cuña	1	Formación en línea	2
Formación en círculo	3	Formación en arco	4
Formación en diente de sierra	5	Formación en cuadrado	6
Cancelar formación	0		
Cambiar orientación de la formación			1-9 (teclado numérico)
INFORMACIÓN			
Pantalla de reinos	F1	Pantalla de ciudades	F2
Pantalla de economía	F3	Pantalla de comercio	F4
Pantalla militar	F5	Pantalla técnica	F6
Pantalla de espías	F7	Pantalla de rangos	F8
Histórico de noticias			F9
OPCIONES			
Capturar pantalla	F11	Salir	F12
Disminuir la velocidad del juego	[	Aumentar la velocidad del juego	]
Cargar partida	L	Guardar partida	S
Borrar noticias o mensajes	X	Menú de opciones	O
Cambiar entre informes opacos y transparentes			P

Además de comerciar entre tus ciudades, también puedes crear alianzas comerciales con otras civilizaciones. Esto te permitirá ofrecer más productos a tus habitantes o importar materias primas con las que crear más puestos de trabajo. Para crear un vínculo comercial, deberás formar caravanas y



Nada como echar mano de un dios para que te proteja o diezme al enemigo.

Tus principales enemigos son los fryhtan. Son despreciables: dales duro.

asignarles un punto de destino y un objeto con el que comerciar. Destruir los enlaces comerciales del enemigo es una buena fórmula para empezar a ganar la partida.

Por supuesto, tus ciudades necesitarán protección, así que debes construir fortificaciones o campamentos militares cerca de ellas. El problema es que a los ciudadanos no les gusta ser reclutados y reduce su grado de lealtad. Atacar a tus vecinos también tiene sus riesgos, ya que las bajas en tu ejército aceleran el nivel de desmoralización. Prueba alternativas como la seducción cultural: convence a otras civilizaciones de que en la tuya se vive mejor y puede que acepten unirse a ti de forma pacífica. Si consigues una población de otra civilización, podrás acceder a su árbol tecnológico y aprovechar sus características.

Dioses y diplomáticos

Los dioses también juegan. Y quieren que les adores. Cuanta más gente tengas dorándoles la píldora, mejor se portarán contigo cuando les invoques y les pidas algún que otro milagrillo. Además de templos, podrás construir posadas en las que contratar mercenarios y, con el tiempo, también una escuela de espías. Gracias a ellas, podrás eliminar a algún líder enemigo, robar tecnología o instigar revueltas.

También tendrás acceso a pergaminos y reliquias diseminadas por el escenario. Los pergaminos sólo los pueden recoger los monarcas y permiten disponer de nuevas tecnologías. Las reliquias aportan mejoras a las unidades militares. Si el que las posee muere en combate, otra unidad puede recogerlas.

Además de la guerra y la influencia, bregar con otras civilizaciones te obligará a echar mano de la diplomacia. Conseguir alianzas es beneficioso cuando hay más facciones humanas en la partida. Los tipos de acuerdo son variados, aunque sólo tendrás una posición ventajosa si tu civilización está mejor preparada que la de tu interlocutor.

Como puedes ver, el juego es mucho más sutil que el simple enfrentamiento entre buenos y malos. Conseguir la victoria depende de muchos factores y no siempre dispondrás de un ejército inmenso con el que aplastar a tus vecinos. Por suerte, la velocidad del juego es razonable al principio de las campañas, con lo que puedes irte familiarizándote con el juego poco a poco y prepararte para cuando la cosa empiece a ponerse realmente fea.

TRUCOS

Para poder activar los trucos debes escribir durante la partida !!-.%%//. Te aparecerá el mensaje "Cheat codes enabled". Deberás repetir esta operación en cada nueva misión.

Ctrl. + T
Acceso a todas las tecnologías

Ctrl. + Ñ
Añadir 10 a la población de la ciudad seleccionada

Ctrl. + Ç
Añadir 1.000 de comida

Ctrl. + C
Añadir 1.000 de tesoro

Ctrl. + Z
Construcción rápida

Ctrl. + U
Rey invencible

Ctrl. + +
Milagro disponible en el templo

Ctrl. + M
Ver mapa



La intervención de múltiples civilizaciones obliga a recurrir a la diplomacia.



Los edificios y las ciudades deben estar vinculados para funcionar.

NÚMEROS ATRASADOS

















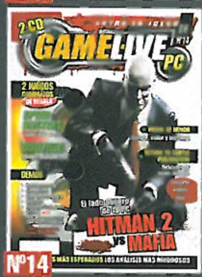








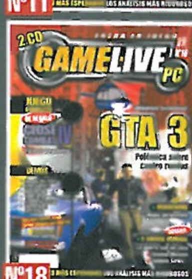






















¿Acabas de descubrir *Game Live* y te encantaría tener la colección completa? ¿Te falta algún número? Tus deseos son órdenes: aquí tienes la lista de los números aparecidos hasta ahora. Puedes solicitar cualquiera de ellos utilizando el boletín de pedido.

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 3,57 € por ejemplar:
☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4

+2,15 € por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,18 € por ejemplar:
☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL nº1 ☐ nº10

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,78 € por ejemplar:
☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13 ☐ nº14

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 € por ejemplar:
☐ nº15 ☐ nº16 ☐ nº17 ☐ nº18 ☐ nº19 ☐ nº20 ☐ ESPECIAL nº2 ☐ nº21 ☐ nº22

FORMA DE PAGO

☐ **DOMICILIACIÓN BANCARIA** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Oferta válida únicamente en España

☐ **TARJETA VISA Nº** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ **(VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta** ☐☐☐☐

☐ **TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L.** **GIRO POSTAL** ☐

Nombre y Apellidos...Tel.....................

Dirección...

Población.................................C.P.................................Provincia.........................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber